Представляем лучшие локализованные игры в новой рубрике! с. 120



НОВИНКИ СЕЗОНА:
«КОРСАРЫ II»
TOMB RAIDER 6:
COLIN MCRAE RALLY 3
WARCRAFT III:
THE FROZEN THRONE
MIDNIGHT CLUB II

СПАМ НЕ ПРОЙДЕТ!
БОРЕМСЯ С НЕЖЕЛАТЕЛЬНОЙ ПОЧТОЙ

КОНСТРУКТОР ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ,
ЧАСТЬ 2: СОБИРАЕМ КОМПЬЮТЕР

ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ ИГРОСТРОЙ:
КАЗАКИ 2
XENUS • FIRESTARTER • S.T.A.L.K.E.R.
ПЛЮС НОВЫЕ ИМЕНА

ЛАЗЕРНЫЕ ПРИНТЕРЫ ДЕШЕВЛЕ $200

Рекомендованная цена: журнал без диска – 7,70 грн, журнал с диском – 11,90 грн

ДПК-CD
ТОЛЬКО ИЗБРАННОЕ!
АВГУСТ-СЕНТЯБРЬ 2003

4 820044 220013 09

+ ТЕСТ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ ДО $250





Теперь настраивать яркость легко!

Инновация от LG Electronics для мониторов High Bright CDT позволяет быстро оптимизировать настройки дисплея для любого приложения.















Монитор LG Flatron ez T910BH (19", плоский)
Монитор LG Flatron ez T710BH/PH (17", плоский)



Функция Bright View включает 4 режима: текст, фото, кино и стандартный. Каждый обладает уникальными параметрами настройки яркости, контраста и цветовой температуры.

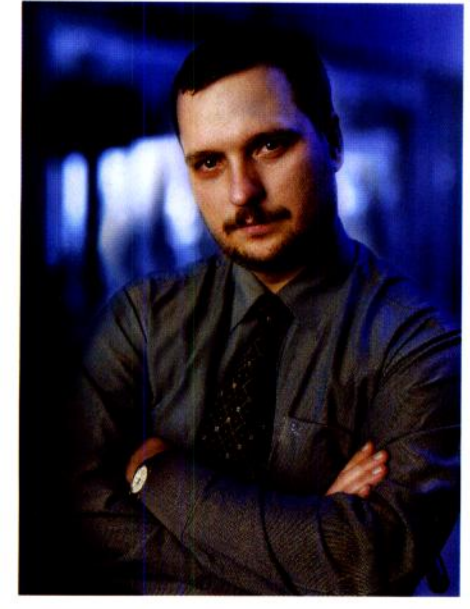


Функция Bright Window позволяет выборочно регулировать яркость. Область повышенной яркости можно создать, просто выделив ее мышью, а также свободно передвигать и менять ее размеры.

Дистрибьюторы: **Киев** "DataLux" 249-63-03 • "ERC" 230-34-74 **Запорожье** "Рома" (061) 224-02-64 **Одесса** "Алгри" (0482) 37-97-15, 42-95-59 • "Prexim-D" (048) 777-22-77
Киев "НИС" (044) 234-38-38 • "e.verest" 464-77-77 • "Эпос" 462-52-68 • "К-трейд" 252-92-22 • "Компасс" 531-97-30 • "Нафком" 241-95-40 • "МКС" 416-11-81 • "Диавест" 455-66-55 • "Аспарк" 252-99-46 • "Скайлайн" 238-66-00 • "Спин Вайт" 239-24-57 • "Вектра Сервис" 245-40-68, 245-40-75 • "Каре" 490-6344 • "Тон-Интер" 227-04-63
Винница "Интехсервис" (0432) 32-21-82 **Днепропетровск** "Мастеркомп" (0562) 35-77-53 • "ТЮЗ" (0562) 32-03-50 • "Санторин" (0562) 92-33-44 • "МКС" (0562) 42-24-74
Донецк "Техника" (062) 385-82-55 • "Спарк" (0622) 55-52-13 • "АМИ" (062) 337-70-16 • "Интервест" (062) 381-02-72 • "МКС" (062) 292-93-03 • "Нел" (062) 334-00-68 • "ФЛЭШ" (062) 381-76-00 **Житомир** "А.Т. Трейдинг" (0412) 41-88-20 **Запорожье** "Комп'ютерний всесвіт" (0612) 32-55-88 • "Мидис" (0612) 63-57-01 • "Фьюче Электроникс" (0612) 138-009 • "Рома" (061) 224-02-64 • "Фирменный магазин LG" (0612) 133-963 • "Ост-Вест" (0612) 133-893 • "Технолюкс" (0612) 347-331
Ивано-Франковск "Хосе" (0342) 55-95-55 **Кировоград** "Касп" (0522) 27-23-10 • "Бон аспект" (0522) 22-74-90 • "Дотар-профи" (0522) 234-551
Луганск "Интех" (0642) 55-35-08 • "Система+" (0642) 52-84-11 • "Протон" (0642) 61-09-99 **Львов** "Техника для бизнеса" (0322) 74-40-03 • "Нео-сервис" (0322) 40-31-21 • "Стек-Компьютер" (0322) 40-33-82 **Николаев** "С.В. КОМ" (0512) 47-53-00 • "Дискавери" (0512) 35-49-43 **Одесса** "Магазин LG" (048) 777-50-77 • "Н-БИС" (048) 777-70-70 • "Дискавери" (048) 777-22-66 • "Компьютерный Дом" (048) 728-70-28 • "Скайлайн Електроникс" (0482) 344-115 **Полтава** "Золотой Слон" (0532) 50-13-50 • "Пирамида" (0532) 50-81-20 • НПО "Промэлектроника" (0532) 50-92-52 **Ровно** "Фортеця" (0362) 22-67-64 **Севастополь** "ВЕСС" (0692) 55-70-00
Симферополь "Вито" (0652) 24-99-81 • "Ту Би" (0652) 51-88-88 **Сумы** "Кварк" (0542) 210-640, 210-461 **Тернополь** "Озон" (0352) 22-65-42 **Ужгород** "Инфосфера" (03126) 1-66-62 • "Смок" (03126) 15-444 **Харьков** "МКС" (0572) 14-95-21 • "Юником" (0572) 28-22-80 • "Смит" (0572) 40-94-34 • "Спецвузавтоматика" (057) 712-18-38
Херсон "ЛТ" (0552) 42-56-03 **Черкассы** "Сокол" (0472) 45-02-35



Цифровое фото – экспансия продолжается



Начиная с первого номера «Домашнего ПК», вышедшего почти пять лет назад, мы регулярно знакомим вас, уважаемые читатели, с новинками цифровой фототехники, публикуем «первые взгляды», тестирования, материалы, связанные с творческим аспектом фотоискусства. Наверное, все вы заметили, что в последнее время количество подобных статей в журнале значительно возросло.

Это и не удивительно. Сегодня сегмент цифровой фотографии – наиболее динамично развивающийся во всей IT-индустрии. По прогнозам аналитиков, в 2003 г. в мире будет продано 30 млн. цифровых камер, причем ежегодный рост рынка составит как в этом, так и в следующем году около 50%. В Украине, несмотря на множество негативных факторов, таких, как низкий общий уровень благосостояния, недостаточная компьютеризация и т. д., планируется реализовать в 2003 г. до 100 тыс. цифровых камер – более чем внушительная цифра. Еще один фактор, свидетельствующий об интересе потребителей к digital photo, – увеличение почти в полтора раза числа предложений аппаратов украинскими фирмами-продавцами: с 500 позиций в декабре прошлого года до 750 (!) в конце лета 2003 (по данным «Hot Line»). При этом наиболее ощутимый рост наблюдается как раз в сегменте потребительских камер для домашнего использования – стоимостью до 500 долларов, а также недорогих устройств до 200 долларов (увеличение в 2 раза!). По оценкам «Hot Line», в этом ценовом диапазоне в Украине продается около 70% камер. Отрадно, что сегодня фотолаборатории, позволяющие печатать снимки с цифровых носителей, появились буквально на каждом углу, причем практически у всех компаний, работающих в этом бизнесе. Стоит отметить выход на рынок весьма перспективных комбинированных устройств, объединяющих в себе функции фотоаппарата и видеокамеры.

Еще одним доказательством интереса читателей к данной теме стали предварительные результаты объявленного нами фотоконкурса «Цифровое лето». Честно говоря, мы были поражены количеством снимков, пришедших на наш адрес от энтузиастов-фотолюбителей. За неполных три месяца, а конкурс еще не закончился, мы получили более 700 фото от почти 100 авторов, и среди них масса весьма профессиональных работ, так что выбор лучших из лучших стал для нас настоящей проблемой.

Надеюсь, в свете всего сказанного ни у кого не возникнет сомнения, что в течение уже ближайших двух лет цифровая фототехника существенно потеснит, а то и полностью вытеснит аналоговую с потребительского рынка. Естественно, «Домашний ПК» продолжит на своих страницах публиковать статьи о самых интересных новинках в этой отрасли, проводить тестирования камер в потребительском сегменте, освещать вопросы обработки фото и видео, создания фотоальбомов, а также основные проблемы, возникающие при съемке. Скорее всего, материалов, посвященных цифровому фото и видео, в дальнейшем станет еще больше.

Но все же «Домашний ПК» – журнал не для фотолюбителей, и, к сожалению, «за бортом» остаются многие вопросы применения фотокамер, и главное – аспекты фотомастерства. В связи с этим «Издательский Дом ITC» рад сообщить о рождении нового издания, целиком посвященного цифровому фото и видео, – «dFoto» («Digital Foto»), первый номер которого должен появиться в продаже уже 5 сентября.

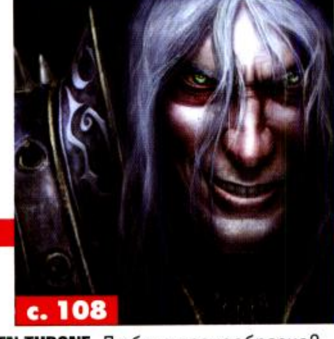
Мы же продолжаем публиковать материалы, направленные в первую очередь на пользователей персональных компьютеров, которым, в числе прочего, интересна и цифровая фотография.

Приятного вам чтения.

С наилучшими пожеланиями,
Олег Данилов



СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА: № 8–9 (57), АВГУСТ-СЕНТЯБРЬ 2003



с. 108

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE. Любите разнообразие? Оно есть. Несколько почти новых рас, причем они не повторяют уже существующие – для каждой проработано оригинальное дерево технологий и даже свои герои.

СДЕЛАЙ КОМПЬЮТЕР САМ! Мы покажем и расскажем, как собрать компьютер из отдельных компонентов и привести его в работоспособное состояние, установив операционную систему и драйверы устройств.

с. 32



НА ОБЛОЖКЕ

с. 100



ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ. Эта игра так долго сладкоголосой сиреной манила нас, дрейфующих посреди океана безыскусных поделок и подражаний, что сил привязать себя к мачте, хотя бы только благоразумия для, не осталось вовсе.

с. 102

GHOST MASTER – то, чего нам давно не хватало. Полнейший indirect вместе с неукротимым желанием сделать всем живым как можно хуже явно сцитирован с культовой серии Dungeon Keeper.



с. 60

ДЕМОКРАТИЧНАЯ МОДА: ЦВЕТ И ПОЛИФОНИЯ ДЛЯ ВСЕХ стали «двигателями прогресса» в индустрии мобильных телефонов

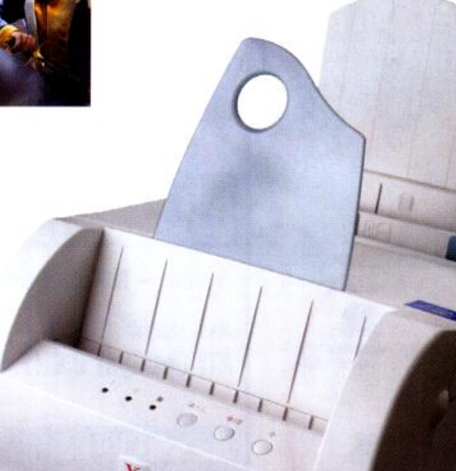


с. 104

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS оставляет после себя спорное ощущение. Эмоциональное состояние во время прохождения очередного уровня изменяется согласно одному и тому же сценарию – после двухминутного восхищения начинает тянуть на зевоту.

с. 92

НАШИ ИГРЫ. Редакция «Домашнего ПК» навещает украинских разработчиков с целью сообщить вам самую последнюю информацию о свежих отечественных проектах. Мы уже видели и пробовали все то, во что остальная планета будет играть еще сравнительно не скоро: «Казаки 2», Firestarter, S.T.A.L.K.E.R., Xenus, Abyss Lights: Frozen Systems, «Вий» и «Танк Т-72».



с. 40

ЛЕГКОЕ ЛАЗЕРНОЕ ОРУЖИЕ. ПРИНТЕРЫ ЗА $200 И ДЕШЕВЛЕ. Персональные лазерные принтеры без лишнего шума и помпы, но вполне уверенно «взяли» ценовой барьер в $200. Теперь те, кто работает в домашних офисах, получили не только дополнительный экономический, наиболее сильный, аргумент в пользу «лазера», но и весьма широкий ассортимент моделей.



с. 110

STAR TREK: ELITE FORCE 2. Минимальная интерактивность уровней, полнейшая линейность прохождения, чисто формальное присутствие нейтральных персонажей, устаревший морально и физически «движок» Quake III Arena... Ностальгия.

НАШ АДРЕС В INTERNET:
WWW.ITC.UA

Игротека

Оффtopic

ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ



Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель *Супертеста* – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель *Супертеста* – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★☆
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★☆☆
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★☆☆☆
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★☆☆☆☆
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА ДПК-CD, АВГУСТ-СЕНТЯБРЬ 2003






www.samsung.ua

ПРОГРАММЫ: ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

ПРОГРАММЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

ПРОГРАММЫ: ОБНОВЛЕНИЯ И ДОПОЛНЕНИЯ

DIRECTX 9.0B

ИГРЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ








ИГРЫ: SHAREWARE

CHICK-A-DROID

FOX JONES: THE TREASURE OF EL DORADO

INCREDIBUBBLE

LIGHT & SHADOW

ИГРЫ: ВИДЕО

ИГРЫ: ПАТЧИ

HOMEPLANET V1.2 RUS

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS V1.12 RUS

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE V1.12 RUS

МЕЧ И МАГИЯ VII: СИЛА И ЧЕСТЬ V1.1

ДРАЙВЕРЫ: ВИДЕОКАРТЫ

NVidia – NVidia Detonator 44.03

ATI Technologies – ATI Catalyst 3.6 (7.91)

ДРАЙВЕРЫ: ВИДЕОКАРТЫ

NVidia – NVidia Unified Driver 2.45

VIA Technologies – VIA Hyperion 4in1 4.48, VIA 4in1 4.35

Системные требования:

- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.

* Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием. Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком СМОТРИ НА ДИСКЕ



Просто так даже на CeBIT America наград не дают

СОТОВЫЕ ТЕЛЕФОНЫ СТАНОВЯТСЯ ЕЩЕ УМНЕЕ

Несмотря на то что смартфоны производства Handspring так и не смогли завоевать многочисленных сторонников, компания продолжает свои попытки закрепиться в этом секторе рынка. Свидетельством тому стала новая модель PDA-телефона Treo 600, получившая престижную награду Best of Show на CeBIT America в категории мобильных и беспроводных устройств.

По сравнению со своими предшественниками этот аппарат по внешнему виду ближе к обычным сотовым телефонам. Вместе с тем клавиатура QWERTY, которой оснащен новый смартфон, пока еще не характерна для мобилок.

В Treo 600 интегрированы цифровая камера, MP3-проигрыватель, реализован беспроводной доступ в Internet и пользование электронной почтой. Кстати, новая версия броузера умеет работать даже с сайтами, содержащими JavaScript.

Для различных регионов в зависимости от коммуникационных стандартов будут подготовлены модификации аппарата для сетей CDMA либо GSM/GPRS.

ДАЙТЕ КОПЕЕЧКУ: МУЗЫКУ ПОСЛУШАТЬ ХОЧЕТСЯ

Хотя писать о миниатюризации временами даже надоедает, от тенденции сделать все и вся поменьше никуда не денешься. Порой гонка за суперпортативностью, в которую вступают hi-tech-компании, кажется просто спортивным состязанием. Частенько здесь тон задают никому не известные стартапы.

Так, две южнокорейские венчурные фирмы Station Z и Eratech объявили, что им удалось совместно создать самый маленький и легкий MP3-плеер в мире. Устройство, названное EMP-Z, имеет диаметр 42 мм, толщину 10 мм и весит вдвое меньше ближайших конкурентов. В целях максимальной миниатюризации EMP-Z его конструкторы отказались от каких-либо дополнительных функций, например диктофона. Кроме того, они совместили порт USB и разъем для наушников.

За пределами Кореи микроплеер будет продаваться под такими известными марками, как TDK в Японии и dnt в Германии.



Меломану вполне достаточно и одной такой монетки



Еще несколько плавных движений – и документ готов

РУЧНОЙ ПРИНТЕР

Миниатюризация и мобилизация активно внедряются и в такую сферу, как печать. Вот и шведская фирма PrintDreams представила самый маленький в мире (по ее утверждению) мобильный принтер PrintBrush массой всего 350 г. Одной из главных особенностей нового устройства является полнейшая независимость от форматов.

В основе функционирования PrintBrush лежит технология Random Movement Printing Technology (RMPT). Она обеспечивает печать «с руки» – при этом чернила переносятся на любой тип носителя (бумагу, ткань и т. п.), размещенный на плоской поверхности. Движения руки здесь несколько напоминают глажку утюгом.

Загрузку документов для печати на PrintBrush можно производить с PDA, сотовых телефонов и мобильных ПК через Bluetooth.

MUVO ОБЗАВОДИТСЯ ДИСПЛЕЕМ

Идея совмещения USB-флэшки с MP3-проигрывателем, реализованная в прошлом году компанией Creative в очень симпатичном продукте MuVo, оказалась весьма плодотворной, и впоследствии многие фирмы пошли по этому пути, выпустив свои варианты подобных устройств.

Дабы не отставать в конкурентной борьбе, Creative разработала новую модель MuVo NX. В ее конструкции учтены многие пожелания пользователей, что делает новинку еще более привлекательной. Судите сами – объем памяти увеличен с 64 до 128 MB, в качестве дополнительного удобства появился дисплей с подсветкой, на котором отображаются название композиции, время воспроизведения, состояние источника питания и другая информация. Более удобными стали и органы управления.

Очень оригинальной представляется и использованная в MuVo NX технология M-PORT, позволяющая подключать плеер непосредственно к поддерживающим ее акустическим системам от той же Creative.



Креативная Creative снова преподносит сюрпризы



Помада – жене, Cruzer Mini – мужу

СВЕРХМИНИАТЮРНЫЙ ФЛЭШ-НАКОПИТЕЛЬ

Трудно сказать, случайность это или нет, но нынешний блок новостей оказался прямо-таки перенасыщен сообщениями о сверхпортативных устройствах. Cruzer Mini (как следует даже из названия) от San Disk также относится к этой категории. USB-накопителями с флэш-памятью сегодня никого не удивишь. Но если взять в расчет размеры новинки (6,5 × 2 × 1,3 см), то интерес к ней возрастает пропорционально степени ее миниатюрности. Кроме того, благодаря маленьким размерам Cruzer Mini при его подключении не блокируются соседние USB-порты.

Кстати, работает малыш достаточно быстро, ибо использует интерфейс USB 2.0. А для тех, кто предпочитает следить за процессом загрузки, предусмотрен соответствующий индикатор.

Пока Cruzer Mini доступен пользователям Северной Америки в модификациях 128 ($49,99) и 256 MB ($79,99).

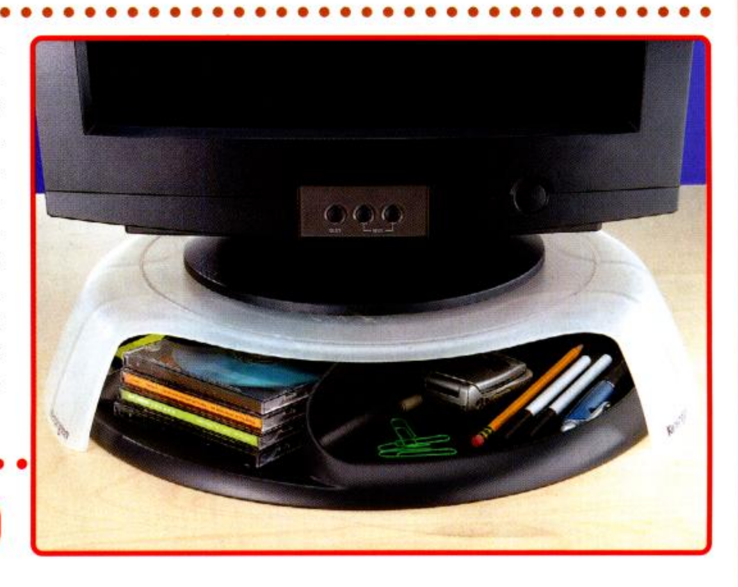
ПОДСТАВКА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Давайте на несколько мгновений отвлечемся от всего электронного и цифрового и обратим свой взор на прозу жизни – аксессуары, привносящие в жизнь и быт пользователя ПК хоть чуть-чуть дополнительных удобств.

Над одной из проблем подобного рода задумалась компания Kensington, и в результате на свет появилась подставка под монитор, да не простая, а с расширенной функциональностью.

Мы почти уверены, что на рабочем столе многих наших читателей можно найти диски, записки, канцелярские принадлежности, находящиеся в той или иной степени беспорядка. Идея разработчиков из Kensington исключительно проста – совместить вращающуюся подставку под монитор с отсеками для содержимого письменного стола. Готовый продукт получил название SpinStation и по цене около $30 уже доступен во многих онлайновых магазинах, включая Amazon.

Во всем нужна система





Фотографическая память оценивается в $350

ОСТАНОВИСЬ, МГНОВЕНЬЕ

Устройство Camwear, недавно представленное фирмой DejaView, анонсируется разработчиком как усилитель зрительной памяти. Оно состоит из миниатюрной цифровой видеокамеры, которая крепится на оправу очков или на головной убор, и носимого на поясе модуля размером с PDA.

Все, что попадает в поле зрения объектива камеры, непрерывно сохраняется в буфер, которого хватает на полминуты видеозаписи (320 ? 240, 24 бит, 30 кадров в секунду) со звуковым сопровождением. При нажатии кнопки весь буфер копируется как видеофайл в формате MPEG-4 на карточку Secure Digital.

Это значит, что владелец Camwear имеет возможность получить видеозапись любого запомнившегося эпизода своей жизни. На карточку SD емкостью 128 MB, согласно информации от DejaView, помещается более 60 видеоклипов. Устройство оборудовано портом USB для подключения к компьютеру и может выполнять функции кард-ридера.

НОВЫЙ «МОЗГ» ДЛЯ SONY CLIÉ

В начале августа линейка популярных карманных устройств Clie от Sony пополнилась моделью Clié PEG-UX50. Самая интересная особенность заключается в том, что она сконструирована на базе совершенно нового прикладного микропроцессора Handheld Engine, разработанного компанией Sony. Этим чипом в ближайшее время будет комплектоваться большинство новых представителей знаменитого модельного ряда.

На одном кристалле Handheld Engine объединены процессорное ядро ARM926, 64 Mb интегрированной памяти eDRAM, DSP, ядро обработки двумерной графики, интерфейс с цифровой камерой, а также интерфейс Memory Stick. Кроме того, особенностью процессора является технология DVFM (Dynamic Voltage and Frequency Management), обеспечивающая автоматический выбор оптимальной тактовой частоты с помощью специальной функции мониторинга.

Разработчики считают, что в Handheld Engine им удалось добиться оптимального сочетания высокого быстродействия и малого энергопотребления.

Clié PEG-UX50 – перспективная новинка





У каждой собаки (то бишь мыши) есть персональная будка

ЗАМАСКИРОВАННЫЕ МЫШКИ

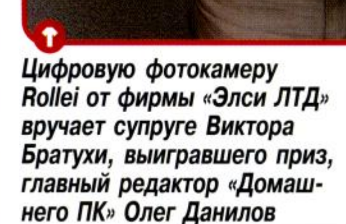
Признайтесь, бывали в вашей практике общения с ПК моменты, когда жесткая поверхность компьютерной мыши и ее в большинстве случаев грязно-серый цвет вызывали определенное чувство неудовлетворенности? Мы прекрасно понимаем, что самыми главными критериями для выбора устройства ввода информации являются его «тактико-технические характеристики» и цена.

Однако когда рассматриваешь фотографии с изображениями образцов продукции японской фирмы Elecom, так и хочется улыбнуться. Настолько симпатично выглядят эти собачки, похожие на обычные мягкие игрушки. На самом деле под камуфляжем милых щенков скрываются самые что ни на есть настоящие оптические компьютерные мыши.

Призы участникам акции «Домашнего ПК»

В очередной раз журнал «Домашний ПК» провел акцию для своих подписчиков, в которой мы совместно с компаниями–партнерами нашего издания разыграли ряд ценных призов, и главным из них был персональный компьютер Delfics на базе процессора Intel Pentium 4 1,7 GHz.

Внешний CD-RW TEAC CDW552PUK от компании «Фолгат ФТК» вручает киевлянину Евгению Винчику менеджер по рекламе «Домашнего ПК» Надежда Бацкова



Цифровую фотокамеру Rollei от фирмы «Элси ЛТД» вручает супруге Виктора Братухи, выигравшего приз, главный редактор «Домашнего ПК» Олег Данилов

Число читателей, решивших выписывать «Домашний ПК», что бы не зависеть от таких случайных факторов, как отсутствие свежего номера в киосках и на раскладках (а мы неоднократно слышали, что, несмотря на большой тираж, купить журнал порой сложно), еще несколько выросло. Рады, что так много людей доверяют нашему изданию и готовы продлить этот кредит доверия на полгода, а кто и на год вперед. Со своей стороны постараемся оправдать ваше доверие, и далее снабжая читателей актуальной и проверенной информацией из мира IT. Но пора уже перейти к результатам акции, в которой приняли участие около тысячи человек.

Главный приз – элегантный домашний компьютер Delfics на базе процессора Intel Pentium 4 1,7 GHz от компании Compass – достался подписчику из Чернигова Сергею Рекордатову. Выигрыш в торжественной обстановке ему вручила начальник отдела рекламы компании Татьяна Клименко. После этого при участии сотрудников редакции «Домашнего ПК» прошло вручение других призов акции. Обладателем цифровой фотокамеры Rollei, предоставленной фирмой «Элси ЛТД», стал читатель из Борисполя Виктор Братуха. Призы от фирмы «Фолгат ФТК» – оптические приводы TEAC – распределились следующим образом: внутренний привод CD-RW 552EK выиграл винничанин Александр Дьяк; внешний комбо-дисковод CD-RW/DVD DW-224PUK достался Сергею Гаевику из Черкасс; внешний CD-RW CDW552PUK получил киевлянин Евгений Винчик.

Кроме того, среди подписчиков, приславших в адрес редакции свои абонементы, были разыграны 36 лицензионных компьютерных игр в подарочных, DVD- и jewel-упаковках от ведущего украинского издателя – компании «1С. Украина». Обладателями игр в «коробочном» исполнении стали: В. Белый из Хмельницкого, И. Нечипоренко из Василькова Черкасской обл., Н. Пашкова из Днепропетровска, С. Синев из Бердянска, Л. Титова из

Внутренний привод TEAC CD-RW 552EK от компании «Фолгат ФТК» выиграл винничанин Александр Дьяк (слева)



Сергей Рекордатов из Чернигова получает главный приз, компьютер Delfics, из рук начальника отдела рекламы компании Compass Татьяны Клименко

Николаева и А. Шепетяк из с. Винницкое Симферопольского р-на (АРК Крым).

Игры в варианте DVD-бокс достались: М. Александрову и Т. Нефедовой, проживающим в Днепропетровской обл., харьковчанину Д. Андрееву, С. Каримовой из Мелитополя, Д. Конончуку из Сум, ривнечанину Е. Кутепову, киевлянину Н. Ласкаржевскому и В. Малиневскому со ст. Емельяновка Житомирской области.

Jewel-боксы с новыми играми получили: киевляне С. Баглай, Д. Богомолов, Н. Добровольский, В. Мельник, С. Простун и Е. Марценюк; читатели из Днепропетровска Н. Бессараб, Д. Шмунк и А. Щербак; житель Тернополя И. Билоус, ривнечанин В. Власюк, Р. Волянский из Севастополя, винничанка Н. Голотяк, читатель из Николаевской обл. В. Ключищев, Ю. Корощенко из Энергодара, Т. Мартыненко из Кировограда, житель Запорожья В. Плаушевский, симферополец А. Рудницкий, читательница из Хмельницкой обл. Л. Томяк, сумчанин А. Цапов, В. Шевченко из Донецкой обл. и Н. Ющенко из г. Бобровица Черниговской обл.

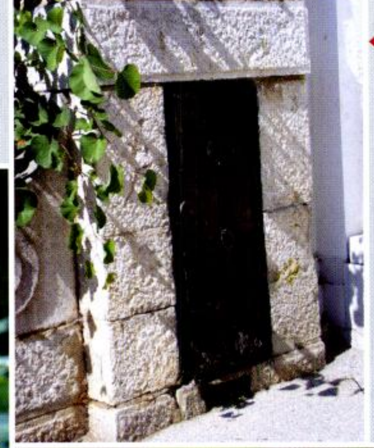
Мы искренне поздравляем призеров. И в очередной раз с удовольствием отмечаем, что подписчиками «Домашнего ПК» являются жители городов и сел почти всех областей Украины. Отраден и тот факт, что большинство победителей, с которыми нам удалось пообщаться, – старые и преданные друзья журнала.

Ценные подарки участникам акции в редакции «Домашнего ПК» вручали сотрудники фирм–партнеров нашего издания, предоставивших призы, а также главный редактор «Домашнего ПК». Остальные призы отправлены их владельцам по почте.

Мы абсолютно уверены, что это не последний розыгрыш, проводимый журналом. Так что приглашаем всех поучаствовать в наших дальнейших акциях.■

ФОТОКОНКУРС «ЦИФРОВОЕ ЛЕТО». ИЮЛЬ

При подготовке текущего номера «Домашнего ПК» мы оказались просто засыпаны фото, сделанными нашими читателями. За полтора месяца в адрес редакции пришло почти 500 снимков. Отобрать лучшие из них комиссии в составе редакций журналов «Домашний ПК» и «dFoto» было очень и очень сложно. Фотографии, поступившие к нам после 10 августа, будут рассмотрены в следующем номере журнала, тогда же мы и подведем итоги нашего конкурса.



Дверь
Андрей Фесенко, Запорожье, Olympus Camedia C2500L



Цветы в собственном саду
Александр Калиниченко, Херсон, Olympus C-990Z

Пчелка
Дмитрий Максимов, Киев, Olympus C4000Z





Ближе к озеру
Андрей Фесенко, Запорожье, Olympus Camedia C2500L

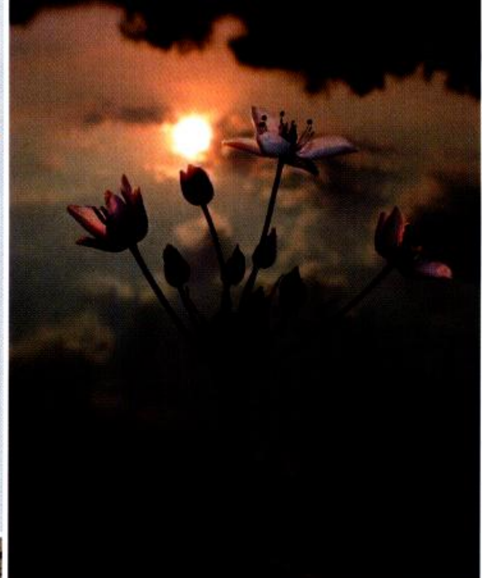
Арт (серия «На улицах города»)
Алексей Колпаков, Olympus C-4040zoom



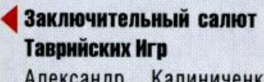


Ай-Петри
Андрей Фесенко, Запорожье, Olympus Camedia C2500L

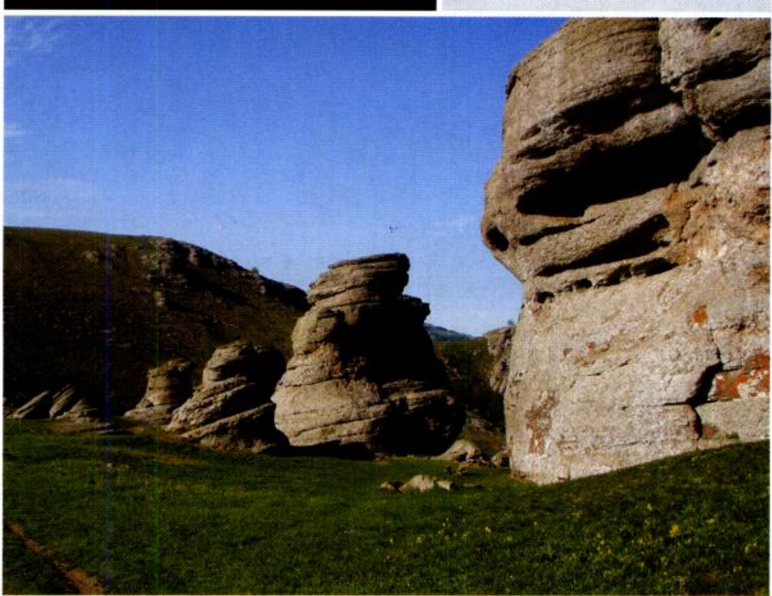




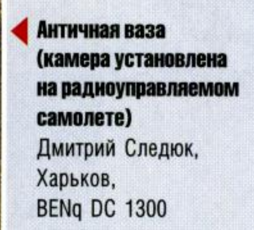
В свете заката
Эдуард Галаган, Киев,
Nikon Coolpix 990



Заключительный салют Таврийских Игр
Александр Калиниченко,
Херсон, Olympus C-990Z



Матрешки
Эдуард Лячко, Одесса,
Olympus Camedia C-220 Zoom



Античная ваза (камера установлена на радиоуправляемом самолете)
Дмитрий Следюк,
Харьков,
BENq DC 1300



Достижение
Эдуард Лячко, Одесса, Olympus
Camedia C-220 Zoom



Голубая церковь
Анна Нилова, Киев,
Casio QV-4000



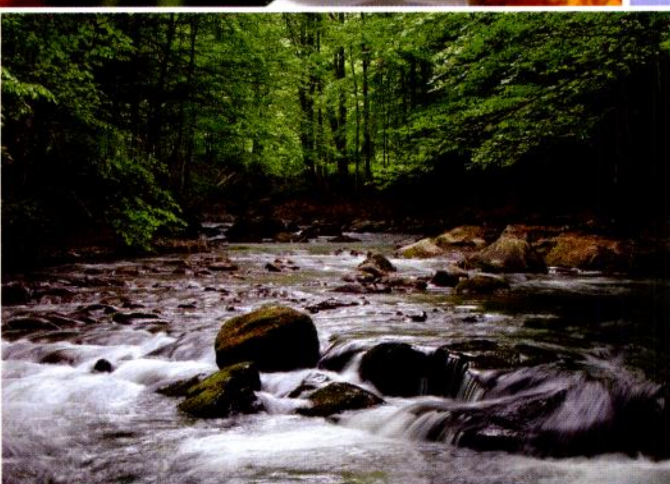




Картина лета
Эдуард Галаган, Киев,
Nikon Coolpix 990

Пуща-Озерная
Геннадий Ясногородский, Киев,
Olympus Camedia C300 Zoom



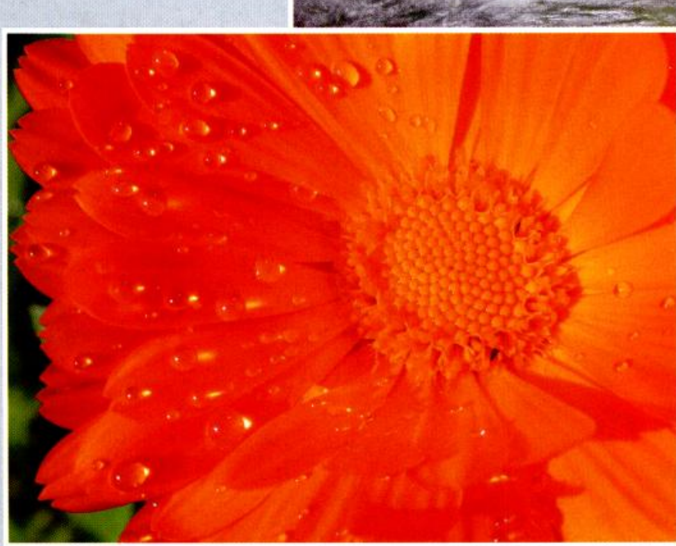


Мягкая вода горной реки
Эдуард Галаган, Киев,
Nikon Coolpix 990



Заброшенный причал
Леонид Нышко,
Sony Cybershot DSC-F717





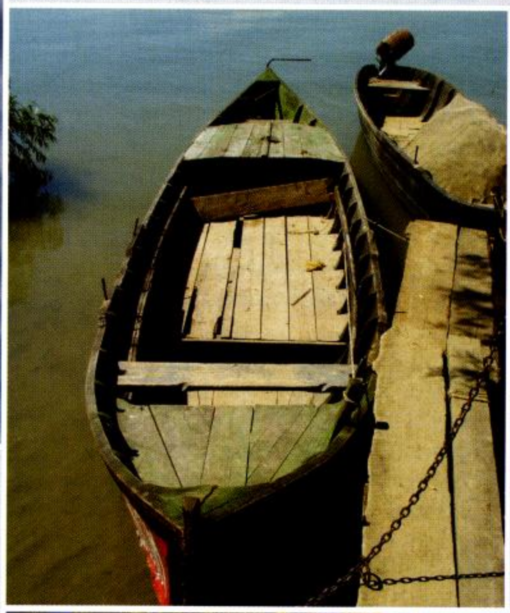
Богатое украшение
Эдуард Галаган, Киев,
Nikon Coolpix 990

Магнолия – прорыв
Константин Сидоренко, Киев,
Olympus C-740 UZ





Воздушный бой. Таран
Дмитрий Следюк,
Харьков, BENQ DC 1300



Лодка
Эдуард Лячко, Одесса,
Olympus Camedia C-220 Zoom

Последний штрих
Эдуард Галаган, Киев, Nikon Coolpix 990



Спокойная ночь
Владимир Гурин,
Киев, Olympus Camedia
C-5050 Zoom



Вы мою маму не видели?
Вадим Середа,
Сумы,
Minolta DiMAGE F100



Организатор конкурса

HP PhotoSmart 935

Несмотря на то что Hewlett-Packard – новичок на рынке цифровой фотографии, это не должно вас смущать. Прекрасно понимая, что сделать с нуля качественный продукт своими силами очень сложно, HP использовала комплектующие сторонних производителей, которые достаточно хорошо зарекомендовали себя. В частности, камера PhotoSmart 935 оснащена вариообъективом Pentax с трехкратным зумом.

Подготовка фотоаппарата к съемке занимает около четырех секунд – довольно неплохой результат для сравнительно недорогого устройства. Вообще, в плане удобства применения PhotoSmart 935 во многом превосходит близкие по цене модели. Управление вспышкой и включение режима макросъемки находятся на верхней панели камеры, так что эти часто используемые функции можно выбрать, не прибегая к LCD-экрану.

Впрочем, для любителей, которым нравится полный контроль над съемкой, имеется возможность покопаться в настройках и даже установить баланс белого «по листу» – незаменимая возможность для создания художественных снимков, почти не встречающаяся в аппаратах дешевле $700.

К сожалению, качество CCD-матрицы вызывает некоторые нарекания. В то время как дневная съемка и съемка при вспышке удовлетворят даже самых взыскательных пользователей, фотографии, сделанные ночью, далеки от идеала. Всему виной пресловутые тепловые помехи, которые выражаются в появлении цветного шума – хаотично разбросанных по изображению красных и синих точек.

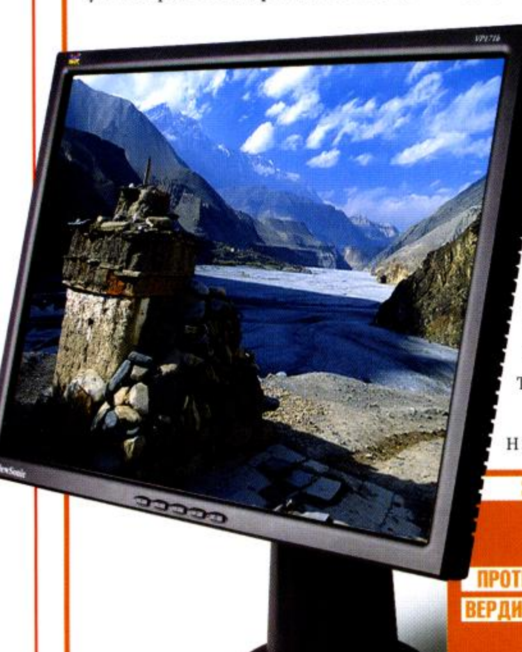
Многие сравнивают PS 935 с более дорогими полупрофессиональными камерами с разрешением в 5 мегапикселов. Мы считаем, что это не совсем верно. В данном случае стоит обратить пристальное внимание на цену – за $500 на украинском рынке найти фотоаппарат с таким набором возможностей и функциональностью сейчас нельзя. ■

Цена – $510
($560 с док-станцией)
Продукт предоставлен
представительством Hewlett-Packard в Украине: тел. (044) 490-6120
Рейтинг


ЗА Установка баланса белого «по листу»; множество ручных настроек
ПРОТИВ Не очень удачная ночная съемка
ВЕРДИКТ Хорошая камера начального уровня для тех, кому нужно больше, чем просто «мыльница»

ViewSonic VP171b

Жидкокристаллический монитор ViewSonic VP171b ориентирован на «профессиональных» пользователей. Следует понимать, что он оснащен всем, что может понадобиться в повседневной работе и даже чуть-чуть сверх того. Приятные впечатления от знакомства с монитором получаешь сразу после его распаковки и установки на стол – тут же обращает на себя внимание массивная функциональная подставка. Случайно (да и намеренно) перевернуть устройство практически невозможно. Зато конструкция позволяет регулировать высоту размещения экрана, угол наклона и даже поворачивать его вокруг вертикальной оси. При необходимости дисплею легко придать портретную ориентацию. Монитор оснащен двумя входами VGA (один из которых продублирован разъемом DVI), обслуживающими два канала подачи видеосигнала. Блок питания у VP171b встроенный.



Качество статичного и динамичного изображения – обычно взаимоисключающие параметры, однако в этой модели они находятся в гармоничном соотношении. Фотографии на VP171b воспроизводятся с мягкой, естественной цветопередачей, без часто встречающегося на LCD избыточного контраста. Диапазон доступных оттенков весьма широк, цветовые переходы получаются плавными, без «ступенек». При этом скорость реакции матрицы весьма высока, она практически не дает смазывания в динамичных сценах игр и видео.

Вывод прост: VP171b – универсальный монитор, одинаково хорошо подходящий как для работы со статичной графикой, так и для игр и видео. Цена на него выше средней как для такой диагонали. Но мы считаем, что устройство того стоит. ■

ЗА Отличное качество изображения; быстрая реакция матрицы; функциональная подставка
ПРОТИВ Относительно высокая цена
ВЕРДИКТ Превосходный универсальный монитор, подходящий для всех домашних применений, правда, достаточно дорогой

Цена – $620
Продукт предоставлен
компанией «Квазар-Микро»: тел. (044) 239-9999
Рейтинг


Logitech MX310

Первая мысль, возникающая при виде Logitech MX310, – именно о такой мыши мы всегда мечтали! Наверное, конструкторы фирмы Logitech в этот раз прислушались к мнению игроков и создали для них почти идеальную мышь. Форма Logitech MX310 полностью симметричная, а значит, она подойдет и левшам. Передняя часть мыши более низкая, а задняя – более покатая, чем у Logitech MX300, что весьма похвально. По бокам предусмотрены «захваты» – пусть не резиновые, как у Logitech Dual Optical, но вполне удобные. По количеству функциональных клавиш Logitech MX310 почти не уступает старшей модели – MX500, при этом MX310 имеет меньшие размеры и, что особенно важно, гораздо легче MX500. Она даже легче, чем Logitech MX300, при наличии у последней утяжелителя (как оказалось, не только MX500, но и MX300 «нагружена» металлическим бруском внутри корпуса). Еще один важный момент, который порадует поклонников продукции Logitech, – это новые, более надежные ножки, почти такие же, как у Microsoft IntelliMouse Explorer 3.0A. Ход основных кнопок Logitech MX310 и клик – выше всяких похвал. Стоит ли говорить, что мышь оснащена самой совершенной оптической системой, как и другие модели серии MX.

Недостатки новинки являются продолжением ее достоинств. Например, при всем видимом совершенстве форма устроит далеко не всех игроков. Как показывает опыт, Logitech MX310 лучше всего подходит тем, кто удерживает мышь большим пальцем и мизинцем, нажимая на кнопки и колесико одним из трех пальцев. Если же игрок держит ее большим и безымянным пальцами, нажимая на левую кнопку и колесико указательным, ему будет затруднительно привыкнуть к форме Logitech MX310. Кроме того, оказывается весьма непросто использовать в игре правую дополнительную кнопку: она или нажимается не вовремя при неосторожном движении, либо, наоборот, до нее нельзя дотянуться. Таким образом, для тех, кого не устраивает Logitech MX500 или же Microsoft Explorer 3.0A, остается выбирать между Logitech MX310 и MX300, что вовсе не так просто, как может показаться на первый взгляд. ■

Цена – $45
Продукт предоставлен компанией DataLux, www.datalux.ua
Рейтинг ★★★★★

ЗА Легкая; множество кнопок; эргономичная форма; надежные ножки
ПРОТИВ Может потребоваться значительное время, чтобы приспособиться к ней в активных играх
ВЕРДИКТ Великолепная мышь, но подойдет не для всех игроков

BenQ DC 5330

После сравнительно удачных моделей DC 2100 и DC 2300, которые обеспечивали приемлемое качество фотографии при довольно низкой цене и завоевали популярность в секторе дешевых цифровых «мыльниц», компания BenQ нацелилась на рынок камер среднего уровня. Новый продукт, DC 5330, может похвастаться неплохими характеристиками – весьма быстрая матрица на 3 мегапиксела, 3-кратный оптический zoom плюс поддержка SD-карточек. Для камеры стоимостью $300 – это очень солидный набор.

В работе DC 5330 также показал себя прекрасно. Даже при плохом освещении снимки получаются резкими с достоверно переданными цветами. Если при использовании других камер для получения хорошего результата обычно требуется корректировка цветовых уровней в графическом редакторе, то кадры, сделанные на этом фотоаппарате, прекрасно выглядят и без подобных операций. Автоматическое определение баланса белого тоже, как ни странно, вполне справляется со своими обязанностями, так что в использовании заранее установленных настроек (которые также имеются) нет нужды. Встроенный микрофон позволяет записать аудиокомментарии к каждому отснятому изображению, хотя чувствительность его оставляет желать лучшего.

Порадовало и обилие настроек, по количеству которых DC 5330 вплотную приближается к более дорогим конкурентам того же класса. Управление ими выполняется через стандартное для BenQ меню на ярком цветном LCD-экране с помощью 4-позиционной кнопки-джойстика.

К числу недостатков камеры относится знаменитый дефект алгоритма сжатия JPEG в его реализации от BenQ – на границах цветов иногда возникают контрастные артефакты шириной в пару пикселов. Также у DC 5330 не очень удобный спуск – иногда можно пропустить удачный кадр только из-за того, что сила нажатия оказалась недостаточной. Кроме того, для людей с большими пальцами эта кнопка покажется слишком маленькой. Впрочем, повторимся – при такой цене все это нельзя считать серьезным недостатком. ■

Цена – $300
Продукт предоставлен компанией «Навигатор»: тел. (044) 241-9494
Рейтинг
★★★★★

ЗА Хорошая наводка на резкость; 3-кратный оптический zoom; невысокая цена
ПРОТИВ При такой цене – нет
ВЕРДИКТ Один из лучших фотоаппаратов в своем ценовом диапазоне

Olympus DM-20

Уже при первом взгляде новый диктофон от Olympus производит приятное впечатление. Металлический корпус, стильный, но строгий дизайн – устройство прекрасно смотрится и как модный молодежный аксессуар, и как атрибут делового человека. Благо, в DM-20 есть возможность проигрывания файлов в форматах MP3 и Windows Media Audio. Встроенная память на 128 MB позволяет хранить до 4 ч музыки или до 44 ч диктофонных записей с минимальным качеством.

В комплекте с устройством поставляются люлька для подключения к компьютеру через USB, выносной микрофон, который служит еще и пультом управления, наушники, а также удобное небольшое портмоне для него.

Качество записи через оба микрофона – встроенный и дополнительный, оказалось на удивление хорошим, хотя их сравнительно низкая чувствительность все-таки не позволит использовать устройство профессиональным журналистам – скорее, оно предназначено для студентов или бизнесменов.

Воспроизведение MP3 также находится на высоте. Несколько настроек эквалайзера с возможностью создать свою собственную – вполне достаточно для комфортного прослушивания музыки любых стилей. Единственный недостаток – не очень удачные «низы» – типичен для любых устройств, использующих наушники.

То, что еще на этапе записи можно организовать фрагменты в пяти папках, позволит избежать путаницы, а программное обеспечение DM-20 предлагает удобное управление полученными аудиофайлами и их экспорт в привычный формат .wav для дальнейшего применения. Также на диске записана последняя версия Windows Media Player – на тот случай, если ваш компьютер «не понимает» формат WMA или MP3.

В целом, устройство получилось весьма и весьма удачным – прекрасная комбинация хорошего диктофона с очень хорошим проигрывателем MP3-файлов плюс отличная комплектация. DM20 наверняка понравится всем, кому запись речи необходима для работы. ■

ЗА Небольшие габариты; высокое качество записи
ПРОТИВ Не очень хорошее воспроизведение низких частот
ВЕРДИКТ Прекрасный подарок для студента

Цена – $220
Продукт предоставлен компанией DataLux, www.datalux.ua
Рейтинг
★★★★★

Creative PC-CAM 880

Этот фотоаппарат позиционируется компанией Creative как недорогое универсальное решение для любителей. И действительно – возможность использовать его как Web-камеру, наличие разъема для карточек SD и MMC – это как раз то, что пригодится домашним пользователям. В режиме фотоаппарата PC-CAM 880 показал удивительно хорошую для устройства этого класса цветопередачу. В отличие от большинства конкурентов камера задействовала весь цветовой диапазон, и для получения на выходе качественных снимков нам даже не пришлось использовать графические редакторы. Детализация также оказалась на высоте – на готовых кадрах отлично видны самые мелкие фрагменты. Вместе с тем чувствительность фотоаппарата оставляет желать лучшего. В условиях очень большой освещенности он выдает практически белую, «засвеченную» картинку, а в темноте в полной мере проявляется цветовой шум по красному и синему каналам – типичный дефект для подобных устройств. Причем сделать более или менее приемлемый портрет при низкой освещенности почти невозможно – без вспышки кадр получается слишком темным, а с ее использованием – чересчур светлым.

С другой стороны, вряд ли кто-то будет применять это устройство для художественной съемки, скорее, его предназначение – фотографирование во время отпусков и семейных торжеств, с которым он справляется прекрасно. Оптического разрешения в 1600 × 1200 вполне достаточно для печати снимков 10 × 15, поэтому нетребовательные пользователи останутся довольны этой камерой.

Жидкокристаллический экран отличается невысокой яркостью, и пользоваться им при дневном освещении практически невозможно – приходится полагаться на оптический видоискатель. Также фотоаппарат позволяет изменять несколько параметров, включая «зашитые» установки баланса белого, но, положа руку на сердце, автоматика справляется с этой задачей лучше, хотя и не идеально. ■

Цена – $150
Продукт предоставлен компанией «Евро Плюс»: тел. (044) 249-3741
Рейтинг

★★★★☆

ЗА Отличная цветопередача; возможность использования SD и MMC
ПРОТИВ Низкая цветочувствительность; «бледный» ЖК-дисплей
ВЕРДИКТ Неплохое приобретение для нетребовательного фотолюбителя

Olympus μ [mju:] 400 digital



Компания Olympus, как и конкуренты, постепенно переводит свои серии популярных фотоаппаратов с пленки на «цифру». Наконец-то очередь добралась и до имиджевых всепогодных камер μ [mju:]. Ранее мы уже писали о трехмегапиксельной μ 300, и вот к нам в редакцию попала версия с увеличенным до четырех мегапикселов разрешением матрицы. Кроме этого, значительных отличий по сравнению с предыдущей моделью нет, разве что небольшие изменения в дизайне – надпись Olympus теперь сделана не на серебристом, а на золотом фоне. В целом, внешний вид в данном случае играет довольно большое значение – все фотоаппараты серии μ ярко выделяются на фоне классических мыльниц.

Камера μ 400 оснащена вариобъективом с трехкратным зумом и быстрым трансфокатором. Система наводки на резкость также работает очень быстро, поэтому любительская съемка спортивных соревнований не представляет проблемы. Матрица камеры удивила нас поразительной устойчивостью к тепловым помехам – как мы ни пытались, нам так и не удалось добиться цветового шума даже при вечерней и ночной съемке. Кстати, съемка в условиях низкой освещенности – еще одна сильная сторона μ 400: используя штатив (продается отдельно), можно получать прекрасные виды ночного города без применения дорогостоящего профессионального оборудования.

Фотографирование со вспышкой также не выявило никаких недостатков. Там, где у конкурентов на снимках в лучшем случае получаются «плоские» лица, а в худшем – пересвечивание, μ 400 показывает прекрасный результат – даже на близком расстоянии объекты получаются четкими, с ярко выраженной формой, без губящей снимок «одномерности». ■

Цена – $510
Продукт предоставлен компанией DataLux, www.datalux.ua
Рейтинг ★★★★☆

ЗА Всепогодный корпус; почти полное отсутствие тепловых шумов
ПРОТИВ Мало ручных настроек; снижение резкости по краям
ВЕРДИКТ Прекрасная имиджевая камера

Novatron CD-Caddy CDM-751

Многие из нас сталкивались с проблемой поиска компакт-диска с необходимой программой или информацией, особенно если коллекция CD/DVD хранится в «творческом беспорядке». Очень часто отсутствие искомого ПО оборачивается крупными неприятностями.

Профессионалы в таких случаях уже довольно давно применяют CD-библиотеки – комплекты из устройства для управления дисками и программы для их учета. До сих пор они были чересчур дорогими для домашнего использования – наличие массы дополнительных возможностей вроде автоматического чейнджера сильно ограничивало их применение. Но вот наконец-то начали появляться и бюджетные решения для этих целей.

Novatron CD-Caddy CDM-751 – одно из них. Стильный корпус содержит 75 лотков для дисков, каждый из которых снабжен устройством, определяющим наличие CD на своем месте. После первого подключения к компьютеру (через USB) и установки ПО вам предстоит довольно нудная, но необходимая работа по заполнению базы данных – прочитать оглавление диска, присвоить ему номер и положить на место. Зато, потратив на это около двух часов, вы будете иметь стопроцентную гарантию нахождения нужной вам информации в считанные секунды.

В верхней части корпуса имеется клавиатура, которая позволит воспользоваться стойкой и без наличия компьютера – впрочем, это только если вы знаете номер искомого диска.

В целом, устройство получилось весьма любопытным, расстраивает только его небольшая емкость – 75 дисков явно недостаточно для библиотеки современного пользователя ПК, – да довольно высокая цена. ■





ЗА Стильный дизайн; удобный интерфейс; контроль за наличием диска
ПРОТИВ Сравнительно высокая цена; низкая емкость
ВЕРДИКТ Удобное решение для пользователей, которые хранят много информации на CD

Цена – 605 грн
Продукт предоставлен ООО «Сириус», tid.com.ua
Рейтинг ★★★★☆



Всегда и везде

ноутбуки ASUS с мобильной технологией Intel® Centrino™ Mobile Technology



Где и когда работать? Если вы путешествуете с ноутбуками Asus на основе мобильной технологии **Intel® Centrino™ Mobile Technology**, то этот вопрос Вас должен интересовать меньше всего. Семейства ноутбуков S1N, M2N, M3N стали новым словом в мобильной компьютерной технике благодаря увеличенному времени работы от батарей, продвинутым функциям беспроводной связи, высокой производительности, компактности и удобству. Важная информация и цифровые развлечения теперь доступны Вам всегда и везде.

Для беспроводных коммуникаций и некоторых других возможностей необходимо дополнительное программное обеспечение, услуги доступа или аппаратные средства третьих сторон. Наличие точек доступа к беспроводной сети в общественных местах ограничено. Производительность системы измерялась MobileMark 2002. Производительность системы, длительность работы от батарей, производительность беспроводной связи и функциональность могут изменяться в зависимости от аппаратной конфигурации и программных настроек Вашей системы.

Незаурядная графика на базе чипсета Intel® 855 Chipset Family
Высокопроизводительный процессор Intel® Pentium® M Processor 1.70 Ггц
Интегрированная беспроводная сеть Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b





M3 Series

14.1' SXGA+/XGA TFT LCD экран
Встроенный Bluetooth (опционально)
Функция отключения тачпада
4 x USB 2.0 порта
IEEE 1394, ИК порт, PCMCIA, SPDIF
Combo/DVD-RW/2nd HDD/2nd Battery заменяемые устройства
Поддержка PortBar III
Вес 2,2 кг
Длительность работы от батареи до 5.5 часов
Функция энергосбережения Power 4 Gear

S1n

13.3' XGA TFT LCD экран,
Устройство чтения карт 4-in-1 (Опц.)
Combo /DVD/2nd HDD устройства (внешние),
3 x USB 2.0, 1 x IEEE 1394
Поддержка PortBar III
Толщина 18 мм Вес 1.8 кг,
Время работы от батареи до 3.5 часов
Функция энергосбережения Power 4 Gear

M2n

14.1' XGA TFT LCD экран,
Устройство чтения карт 4-in-1 (SM/SD/MS/MMC),
Функция Audio DJ, 2 x USB 2.0,
1 x IEEE 1394, PCMCIA слот,
DVD/Combo/DVD-RW/2nd HDD заменяемые устройства
Поддержка PortBar III,
Толщина 22 мм, Вес 2.2 кг
Длительность работы от батареи до 5.5 часов
Функция энергосбережения Power 4 Gear

DATALUX
03110 Киев Краснозвездный пр-т. 51, к. 208
тел.: (044) 249-6303, факс: (044) 245-7999
E-mail:dealer@datalux.ua
www.datalux.ua



TechnoPark
03035 Киев ул. Соломенская 1, 9й этаж
тел.: (044) 238-8999, 238-8990 (опт)
E-mail:sales@technopark.com.ua
www.technopark.com.ua

Nikon Coolpix 3100

К нам в редакцию попали сразу две новые модели Nikon Coolpix – 2100 и 3100. Отличаются они между собой только разрешением матрицы – 2 и 3 мегапиксела соответственно. Нужно сказать, что они сразу же произвели на нас самое благоприятное впечатление. Удачный дизайн в сочетании с относительно небольшими габаритами и при этом – полная функциональность, присущая любительской камере этого класса: вариообъектив с трехкратным увеличением, яркая вспышка, оптический видоискатель. В общем, если не принимать во внимание размеры – перед нами классический пример хорошо оснащенного фотоаппарата.

Качеством полученных снимков мы остались довольны – Coolpix 3100 легко справился и с портретной, и с ночной съемкой. Даже с использованием вспышки лица получались объемными и не страдали передержкой. Однако это относится только к ручным режимам фотографирования – в них камера показала себя с лучшей стороны. Автоматика же, наоборот, оставляет желать лучшего – мы получили полный набор дефектов, которых скорее ожидаешь от noname-фотоаппарата, чем от продукции Nikon. Впрочем, это легко объясняется ориентацией Nikon на более опытных потребителей, способных установить подходящий режим с помощью вращающегося колесика.

К сожалению, за все надо платить, и Coolpix 3100 – не исключение. Его заявленная цена нас несколько огорошила – за такие деньги можно приобрести пятимегапиксельный аппарат, хотя и бóльших габаритов. Не исключено, что такая стоимость – результат активной рекламной кампании плюс раскрученный брэнд Nikon. Поэтому есть вероятность снижения цены аппарата до более приемлемой суммы в $300–350 – именно столько стоит эта камера в западных онлайновых магазинах. ■

Цена – $450
Продукт предоставлен компанией WEGA Distribution: тел. (044) 461-9284
Рейтинг ★★★★☆

ЗА Качественная матрица; много режимов ручной съемки; небольшие габариты
ПРОТИВ Неудачная автоматика; высокая цена
ВЕРДИКТ Стоит подождать снижения цен на эту модель – при такой стоимости она не представляет интереса

Toshiba Satellite 5205-S705

Этот ноутбук – один из лучших на сегодня представителей новой «породы» «домашних» или «развлекательных» портативных ПК. Конфигурация системы впечатляет: ноутбук оборудован процессором Pentium 4-M, работающим на частоте 2,4 GHz, имеет 512 MB оперативной памяти, винчестер емкостью 60 GB, 3D-акселератор на базе чипсета GeForceFX Go5600 и ЖК-экран с диагональю 15". Эти и без того незаурядные характеристики дополняются рядом совершенно уникальных особенностей – встроенным TV-тюнером, приводом DVD Multi, читающим и записывающим оптические диски CD и DVD всех распространенных форматов, а также пультом дистанционного управления, работающим через специальный инфракрасный адаптер, подключаемый к порту USB. Функционирует компьютер под управлением Windows XP Media Center Edition. Она позволяет, во-первых, пользоваться ПДУ и, во-вторых, управлять функциями воспроизведения и записи аудиовизуальной информации от всех встроенных источников из единой оболочки.

Toshiba S705 представляет собой весьма совершенное решение с точки зрения качества изготовления и удобства. Особенно хорошее впечатление производит экран, выполненный по технологии CASV: он выдает кристально четкое, насыщенное изображение с чрезвычайно широким углом обзора, напоминая в этом отношении лучшие MVA-панели, но отличается очень высоким, как для такой диагонали, разрешением – 1600 × 1200 точек. Единственное замечание касается качества звука: все-таки микродинамики, пусть даже от Harman/Kardon, не могут заменить полноразмерные колонки и на нормальной для «комнатного» прослушивания мощности начинают похрипывать.

Габариты и масса S705 чуть больше средних. Постоянно носить такое устройство и тем более работать с ним «на ходу» не слишком удобно. Но вычислительная мощь и оснащенность системы не меньше, чем у самых современных мультимедийных ПК, что позволяет рекомендовать ее тем, кто нуждается в производительном ПК, который при желании не составит труда переносить с места на место. ■



ЗА Высокая производительность; отличный экран; TV-тюнер; пульт ДУ и прочее нестандартное оборудование
ПРОТИВ Габариты и масса больше средних
ВЕРДИКТ «Носимая» альтернатива высокопроизводительной настольной мультимедийной системе

Цена – $3499
Продукт предоставлен компанией «ДКТ»: тел. (044) 230-6900
Рейтинг ★★★★★



ПК НАЧАЛЬНОГО УРОВНЯ

Процессор	Intel	AMD
Intel Celeron 1,70 GHz	$60	
AMD Athlon XP 1700+ (1,47 GHz)		$55
Материнская плата		
Чипсет Intel i845PE для Celeron 1,70 GHz	$80	
Чипсет VIA Apollo KT400 для Athlon XP		$75
Память		
256 MB PC2700 DDR SDRAM (333 MHz)	$40	
Видеокарта		
На чипе GeForceFX 5200 (128 bit), память 64 MB	$80	
Жесткий диск		
40 GB, 7200 об/мин	$70	
Монитор		
17" 1280 × 1024 @ 65 Hz	$160	
Оптический дисковод		
CD-ROM 52X	$25	
Аудиоплата		
Интегрированное аудио	–	
Корпус		
Middle Tower ATX 250 Вт Codegen, Fortrex	$25	
Клавиатура		
PS/2, Mitsumi, SVEN	$8	
Мышь		
PS/2 A4Tech, SVEN, Genius	$5	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25	
Акустика		
2.0 SVEN SPS-611	$23	
Модем		
Внутренний PCI 56K V.90	$20	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$621	$611
Принтер		
Lexmark Z35, HP DeskJet 3325	$65–75	

Компьютеры и лучшие пок

В этом номере «Домашнего ПК» мы расскажем о том, как собрать компьютер своими руками. Но прежде чем заняться «конструированием», необходимо выбрать и приобрести комплектующие, а это может оказаться даже более ответственной и сложной задачей, чем сама сборка. Сейчас мы дадим рекомендации по составлению конфигурации ПК и распределению бюджетных средств оптимальным образом. Готовые сметы приведены в таблицах «ПК начального, среднего и высокого уровней», которые в онлайновой версии журнала идут под заголовком «ПК месяца».

Безусловно, конфигурация компьютера определяется не только рамками бюджета, но и сферой его применения. ПК, приобретаемый для дома, должен справляться не только с офисными и Internet-приложениями, но и с графическими, мультимедийными и, что особенно важно – игровыми программами. Минимальная стоимость полноценного домашнего компьютера составляет порядка $600 – сумма немаленькая, но, как мы убедимся, вполне оправданная.

Специфика выбора дешевых комплектующих заключается в том, что при разнице в цене всего в $5–10 устройства могут разительно отличаться друг от друга своими характеристиками. Лучший пример тому – винчестеры: за $60 можно найти модель объемом 20 GB и частотой вращения 5400 об/мин, в то время как уже за $68 доступны 40-гигабайтовые жесткие диски на 7200 об/мин. Даже самый экономный пользователь в такой ситуации без колебаний выложит дополнительные $8.

С оперативной памятью несколько иная история: объем ниже 256 MB просто недопустим с точки зрения требований Windows XP и современных игр. Для ПК начального уровня оптимальным является тип памяти PC2700 (333 MHz) DDR SDRAM, покупать более медленную PC2100 (266 MHz) не имеет экономического смысла.

Что касается выбора платформы – материнской платы и процессора, здесь наиболее предпочтителен вариант от AMD. Во-первых, Athlon XP намного быстрее равных по стоимости процессоров Celeron (даже если последние имеют тактовую частоту на 1 GHz выше). Во-вторых, модернизация машины на базе Athlon XP в будущем обойдется гораздо дешевле, чем в случае с Celeron, ведь цены на Pentium 4 никогда не опускаются ниже $120.

Имея достаточно мощный процессор – Athlon XP 1700+, было бы неразумно отказывать себе в скоростной видеокарте. Хотя на рынке доступны графические акселераторы от $30, чтобы получить хоть какую-то возможность играть в новые игры, потребуется выложить порядка $80. Именно столько стоят видеокарты на базе GeForceFX 5200 (128 bit) 64 MB, которые сегодня являются оптимальным вариантом в бюджетном классе.

Что касается других компонентов – на них можно попробовать сэкономить: так, звуковая плата как отдельное устройство в нашей конфигурации не предусмотрена – ее заменяет интегрированная аудиосистема материнской платы. Но даже при выборе остальных комплектующих (монитор, корпус, модем и др.) с учетом «минимально допустимого» уровня качества в итоге набегает порядка $600. Собирать домой что-то более де-

комплектующие:
упки месяца

шевое, как правило, не имеет смысла – уж лучше тогда подыскать б/у компьютер.

Если наш ПК начального уровня способен справиться со всевозможными задачами, которые перед ним поставит пользователь, то компьютеры среднего и высокого уровня выполняют эти задачи на «отлично».

ПК среднего уровня характеризуется оптимальным сочетанием цены, производительности и качества комплектующих. Винчестер для такого компьютера должен обязательно иметь трехгодичную гарантию (это свидетельствует о его повышенной надежности) и 8-мегабайтовый кэш. Оптимальные модели, удовлетворяющие этим требованиям, имеют объем 80 или 120 GB – именно они отличаются минимальной стоимостью одного гигабайта (примерно $1, сравните с $1,75 у HDD на 40 GB, 7200 об/мин). Причем у винчестеров на 120 GB цена одного гигабайта даже ниже, чем у моделей на 80 GB.

Другой принципиальный момент для ПК среднего уровня – это современная материнская плата на базе Intel i865PE или NVidia nForce2 Ultra 400. Выбор платформы – AMD или Intel – в данной ситуации не так прост. Athlon XP 2500+ позволяет сэкономить значительную сумму денег и при этом получить тот же уровень производительности, что и в случае с Pentium 4 2,40B GHz (533 MHz FSB). В то же время решение «процессор Intel + чипсет Intel» в некотором смысле более привлекательно, чем «процессор AMD + чипсет NVidia».

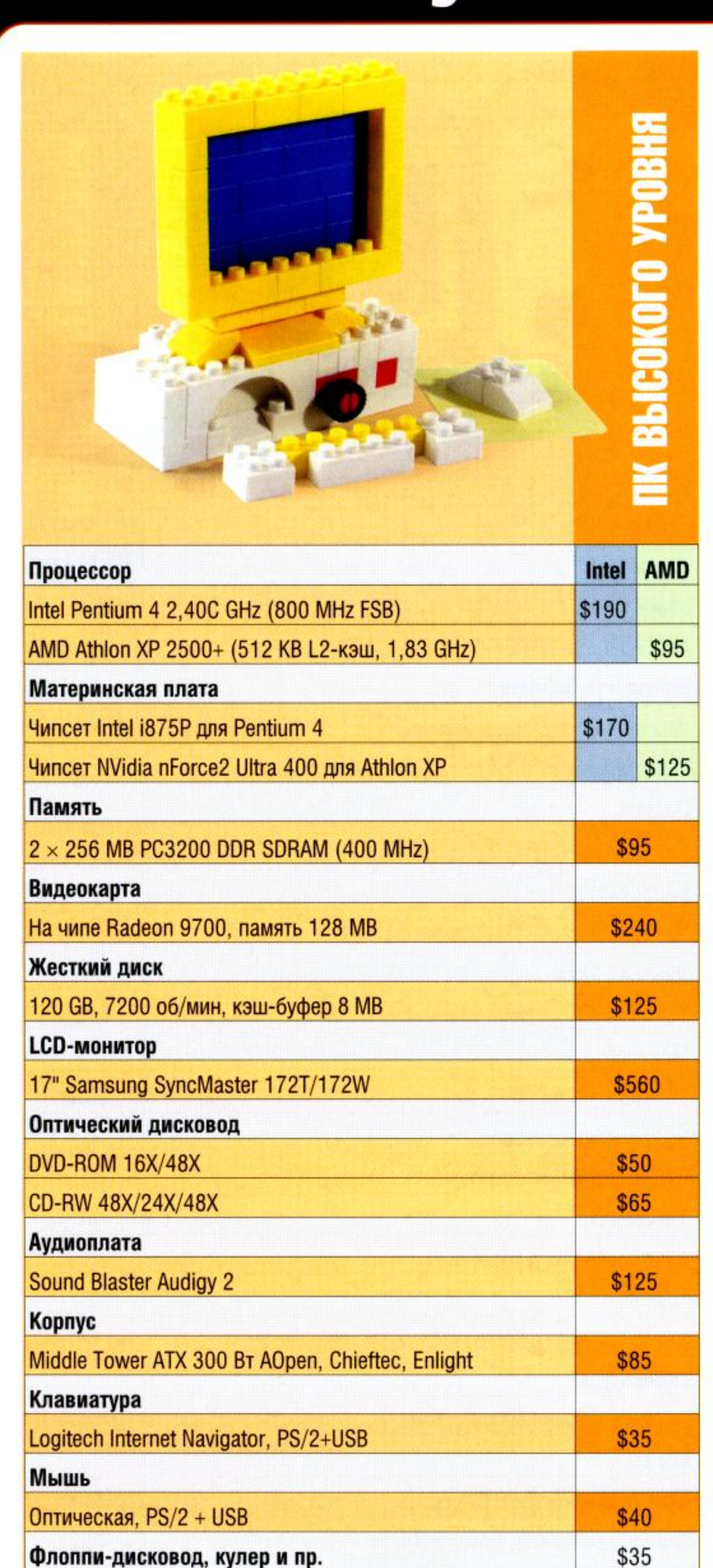
Видеокарта GeForce4 Ti4200 128 MB по-прежнему является оптимальным выбором из всех графических акселераторов, так как именно она обладает наилучшим соотношением цены и быстродействия. Производство таких видеокарт постепенно сворачивается, так что лучше не дожидаться того момента, пока они окажутся в дефиците.

Компьютер самой высокой ценовой категории отличается не столько своими скоростными характеристиками, сколько своей комплектацией. Здесь предусмотрен 17-дюймовый LCD-монитор, съедающий львиную долю бюджета. Кроме того, присутствует отличный графический акселератор, который за свои деньги показывает великолепное быстродействие не только в нынешних, но и в будущих играх. Звуковая плата в отличие от ПК начального и среднего уровней – самого высокого класса, акустическая система также более качественная. Следует заметить, что мы не берем безумно дорогие компоненты, так как, по нашему мнению, гигантский бюджет – это не повод выбрасывать деньги на ветер. Например, Pentium 4 2,40C GHz с частотой FSB 800 MHz является далеко не самым быстрым, однако переплачивать $100 за дополнительные 400 MHz нецелесообразно, лучше эти деньги добавить к видеокарте. С Athlon XP похожая ситуация: там за $100 можно купить пару сотен дополнительных мегагерцев, что вряд ли назовешь существенным для процессора с тактовой частотой 1833 MHz. Вообще говоря, выбор платформы AMD для ПК высокого уровня сегодня вряд ли может быть оправдан, ведь перспективы модернизации у nForce2 Ultra 400 довольно безрадостные. Старшая модель Athlon XP 3200+ с тактовой частотой 2,2 GHz и 400 MHz FSB ощутимо уступает в скорости процессору Pentium 4 3,20 GHz, как показало тестирование в этом номере «Домашнего ПК». Кроме того, вполне возможно, что новые процессоры Intel с тактовыми частотами от 3,20 GHz и выше окажутся совместимыми с материнскими платами на базе Intel i875P. В то же время новые процессоры AMD однозначно потребуют новой платформы. Так или иначе, когда речь идет о покупке высококлассного компьютера, спешка неуместна. Стоит подождать, пока окончательно прояснятся перспективы нынешней платформы Intel и подвергнется всесторонней оценке потенциал новой платформы AMD. ■



ПК СРЕДНЕГО УРОВНЯ

Процессор	Intel	AMD
Intel Pentium 4 2,40B GHz (533 MHz FSB)	$170	
AMD Athlon XP 2500+ (1,83 GHz, 512 KB L2-кэш)		$95
Материнская плата		
Чипсет Intel i865PE для Pentium 4	$115	
Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Athlon XP		$125
Память		
2 × 256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$95	
Видеокарта		
На чипе GeForce4 Ti4200, память 64 MB	$135	
Жесткий диск		
120 GB, 7200 об/мин, кэш-буфер 8 MB	$125	
Монитор		
17" 1600 × 1200 @ 75 Hz	$220	
Оптический дисковод		
DVD-ROM/CD-RW Combo	$80	
Аудиоплата		
Интегрированное аудио 5.1	–	
Корпус		
Middle Tower ATX 300 Вт AOpen, Chieftec, Enlight	$85	
Клавиатура		
Logitech Internet Keyboard, PS/2	$15	
Мышь		
Оптическая, PS/2 + USB	$25	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35	
Акустика		
5.1 Creative Inspire 5300	$85	
Модем		
«Вектор» GVC R21	$65	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$1250	$1185
Принтер		
Epson Stylus Photo 830, Canon i320	$120	
Сканер		
Microtek ScanMaker 3800	$90	
Источник бесперебойного питания		
Резервный ИБП 300 В•А	$75	



ПК высокого уровня

Процессор	Intel	AMD
Intel Pentium 4 2,40C GHz (800 MHz FSB)	$190	
AMD Athlon XP 2500+ (512 KB L2-кэш, 1,83 GHz)		$95
Материнская плата		
Чипсет Intel i875P для Pentium 4	$170	
Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Athlon XP		$125
Память		
2 × 256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$95	
Видеокарта		
На чипе Radeon 9700, память 128 MB	$240	
Жесткий диск		
120 GB, 7200 об/мин, кэш-буфер 8 MB	$125	
LCD-монитор		
17" Samsung SyncMaster 172T/172W	$560	
Оптический дисковод		
DVD-ROM 16X/48X	$50	
CD-RW 48X/24X/48X	$65	
Аудиоплата		
Sound Blaster Audigy 2	$125	
Корпус		
Middle Tower ATX 300 Вт AOpen, Chieftec, Enlight	$85	
Клавиатура		
Logitech Internet Navigator, PS/2+USB	$35	
Мышь		
Оптическая, PS/2 + USB	$40	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35	
Акустика		
5.1 Altec Lansing 5100	$165	
Модем		
«Вектор» ZyXEL Omni 56K	$75	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$2055	$1915
Принтер		
HP DeskJet 5550, Epson Stylus Photo 915	$150–220	
Сканер		
Umax Astra 4700, HP ScanJet 4470C	$125–160	
Источник бесперебойного питания		
Резервный ИБП 650 В•А	$120	

Модель	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua/####
Планшетные сканеры			
BenQ Scan2Web 4300U	54	★★★★★	14168
Mustek Be@rPaw 1200CU Plus	53	★★★★★	14168
BenQ Scan2Web 5000E	70	★★★★★	14168
HP ScanJet 3500	85	★★★★★	14168
Microtek ScanMaker 3830	92	★★★★★	14168
Canon CanoScan 3000	98	★★★★★	14168
Canon LiDE 30	115	★★★★★	14168
Umax Astra 4700	115	★★★★☆	11923
Epson Perfection 2400 Photo	240	–	14168
Epson Perfection 3200 Photo	400	–	14168
Беспроводные клавиатуры			
A4Tech Anti RSI Wireless Desktop	25	★★★★★	13817
Logitech Cordless Desktop MX	120	★★★★★	13817
Logitech Cordless Desktop Navigator	88	★★★★★	13817
Logitech Cordless Desktop Optical	110	★★★★☆	13817
Лазерные принтеры			
Hewlett-Packard LaserJet 1000w	205	★★★★★	-
Minolta PagePro 1250w	215	★★★★★	-
Samsung ML-1250	185	★★★★★	-
Samsung ML-1510	210	★★★★★	-
Струйные принтеры			
Lexmark Z35	55	★★★★★	9213
HP DeskJet 3325	65	★★★★★	13143
Epson Stylus C62	85	★★★★★	13143
Canon S330 Photo	105	★★★★★	13143
Epson Stylus Photo 830	115	★★★★★	13143
HP DeskJet 5550	140	★★★★★	13143
HP Photosmart 7150	170	–	–
Epson Stylus Photo 915	190	–	15215
Джойстики			
Genius Flight 2000 F-22X	9	–	–
Genius Flight 2000 F-23	15	★★★★★	9533
Logitech Wingman Extreme Digital 3D	37	★★★★★	9533

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки месяца» дают покупателю полное представление о том, как должен быть оснащен ПК данной ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

В перечень лучших комплектующих попадают продукты, отличившиеся в наших тестированиях, и те, что не имеют конкурентов в своей ценовой категории. Все они представлены в базе «Hot Line» (www.itc.ua/hl), с помощью которой легко найти компании, занимающиеся их продажей. Рейтинг устройства может быть пересмотрен в сторону повышения в связи с его переходом в более низкую ценовую категорию.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, используйте «Hot Line». Для получения более подробной информации о продукте обращайтесь к нашей онлайновой базе: например, если для данного устройства указан номер 1234, статья о нем находится по адресу www.itc.ua/1234.

Модель	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua/####
ThrustMaster Top Gun Fox 2 Pro Shock	55	★★★★★	9533
Logitech Freedom 2.4 Cordless Joystick	65	★★★★★	–
ThrustMaster Top Gun Afterburner II	65	★★★★★	9533
Logitech Wingman Strike Force 3D	70	★★★★★	9533
Геймпады			
Logitech Wingman Cordless RumblePad	55	★★★★★	14166
Logitech Wingman RumblePad	33	★★★★★	14166
Thrustmaster FireStorm DualPower 3	42	★★★★★	14166
Thrustmaster 2002 FIFA World Cup	36	★★★★☆	14166
Игровые рули			
SVEN RockFire Star Deluxe	36	★★★★☆	9783
Logitech Wingman Formula Force GP	63	★★★★★	9783
ThrustMaster Force Feedback Racing Wheel	105	★★★★★	9783
Logitech MOMO Force	160	★★★★★	9783
Мобильные телефоны			
Siemens A50	90	★★★★★	11917
Siemens A55	115	★★★★★	13137
Alcatel OneTouch 511	120	★★★★★	13137
Alcatel OneTouch 525	130	★★★★★	13137
Motorola C330	140	★★★★★	12821
Siemens C55	150	★★★★★	11917
LG-W3000	170	★★★★★	11917
Motorola C350	180	–	–
Siemens ME45	180	★★★★★	–
Sony Ericsson T300	190	★★★★★	11524
Alcatel OneTouch 715	210	★★★★★	11917
LG-5200	260	★★★★★	11917
Siemens SL45i	260	★★★★★	6491
Samsung SGH-A800	240	★★★★★	11917
Sony Ericsson T68i	265	–	–
Siemens S55	360	★★★★★	12822
Samsung SGH-S300	430	★★★★★	12824
Nokia 7650	500	★★★★★	10891
Цифровые фотокамеры			
Olympus Camedia C-120	210	★★★★★	10422
Canon PowerShot A200	220	–	–
Olympus Camedia C-220 Zoom	280	★★★★★	10422
Canon PowerShot A60	325	★★★★★	–
Nikon Coolpix 2500	360	★★★★★	10902
Olimpus Digital mju 300	415	★★★★★	12836
Konica Digital Revio KD-400Z	430	★★★★★	11235
Camedia C-4000 Zoom	510	★★★★★	13144
Canon Digital IXUS 400	515	★★★★★	–
Olympus Camedia C-740 Ultra Zoom	540	–	–
Nikon Coolpix 4300	630	★★★★★	12440
Minolta Dimage F300	690	–	–

Модель	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua/####
Canon PowerShot S50	695	★★★★★	–
Olympus Camedia C-5050 Zoom	860	★★★★★	12490
Canon PowerShot G3	965	★★★★★	12490
Sony CyberShot F717V	1130	★★★★★	12490
Nikon Coolpix 5700	1400	★★★★★	12490
Olympus Camedia E-20P	1420	★★★★★	12490
Benq DC5330	300	★★★★★	-
Olympus mju: 400	510	★★★★★	-
HP Photosmart 935	500	★★★★★	-
Samsung Digital-cam SCD5000	1299	★★★★★	-
Звуковые платы			
Sound Blaster PCI 128 4.1 Digital	18	–	–
Sound Blaster Live! 5.1 Digital	35	★★★★★	12444
Sound Blaster Audigy	65	★★★★☆	12444
Terratec SixPack 5.1+	75	★★★★☆	12444
Sound Blaster Audigy 2	125	★★★★★	12444
Hercules Game Theatre XP 6.1	115	★★★★★	7788
Terratec DMX 6fire 24/96	220	★★★★★	9538
Sound Blaster Audigy 2 Platinum	200	★★★★★	12444
ЭЛТ-мониторы			
17" LG Flatron EZ T710PH	155	★★★★★	13448
17" Samsung SyncMaster 765MB	180	★★★★★	13448
17" AOC 7A+	195	★★★★★	13448
17" Samsung SyncMaster 757MB	210	★★★★★	13448
17" Samsung SyncMaster 757NF	225	★★★★★	8080
17" NEC MultiSync FE791 SB	240	★★★★★	13448
19" Samsung SyncMaster 959NF	330	★★★★★	11532
19" Philips Brilliance 109P40	410	–	12564
Жесткие диски 7200 об/мин			
40 GB Maxtor D740X	69	–	–
40 GB Western Digital WD400BB	70	–	10137
40 GB Samsung SpinPoint SP4002H	71	–	–
40 GB Seagate Barracuda ATA IV	73	–	–
80 GB Samsung SpinPoint SP8004H	96	★★★★★	12830
80 GB Western Digital WD800JB	105	★★★★★	12830
80 GB IBM/Hitachi IC35L090AVV207-0	100	–	–
120 GB Western Digital WD1200JB	135	–	10137
Акустические системы			
2.0 SVEN SPS-611	23	–	–
4.1 Altec Lansing 641	270	★★★★★	8900
5.1 Creative Inspire 5300	85	★★★★★	9529
5.1 SVEN HT-485	162	★★★★★	11526
5.1 Creative Inspire 5700 Digital	270	★★★★★	9529
5.1 Creative MegaWorks THX 5.1 550	310	★★★★★	12436
Оптические мыши			
Microsoft Wheel Mouse Optical 1.1A	15	–	–
Microsoft IntelliMouse Optical 1.1	27	★★★★★	9784
Logitech Pilot Wheel Mouse Optical	28	★★★★★	9784
Microsoft Explorer 3.0A	35	★★★★★	9784
Logitech MX300	45	★★★★★	11527
Logitech MX500	55	★★★★★	11931



Гонка гигагерцев и гигабайтов с каждым витком приближает нас к компьютеру мечты. Но вместе с ростом производительности повышается и шум ПК: новейшие процессоры и видеокарты оснащаются монстроидальными системами охлаждения, возрастает общее количество вентиляторов в системе... Мы объявили войну шуму и собрали компьютер из самых быстрых компонентов, сделав его при этом максимально тихим. Средства «шумопонижения», использованные в данном проекте, позволяют получить бескомпромиссную производительность и при этом наслаждаться тишиной.

INTEL PENTIUM 4 3.20 GHZ

Вершина модельного ряда Intel не только является самым быстрым процессором на сегодня, но и самым горячим. Далеко не каждый кулер справится с Pentium 4 3,20 GHz, однако бесшумная система водяного охлаждения не только успешно выдержала это испытание, но и позволила нам достичь частоты 3,5 GHz при разгоне.

ASUS P4P800/GD

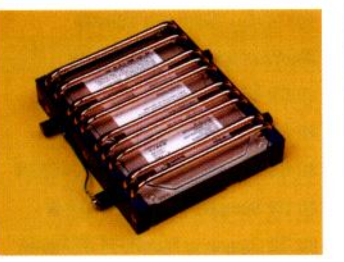
Современные чипсеты греются не хуже процессоров, но эффективное охлаждение для них – по-прежнему большая редкость. Некоторые модели оснащаются высокооборотистыми кулерами, вносящими существенную лепту в общий шум от компьютера. В ASUS пошли другим путем и, пожертвовав эффективностью, установили пассивный радиатор. Водяное охлаждение и здесь исправило ситуацию, решив обе проблемы – как собственно охлаждения, так и шума.

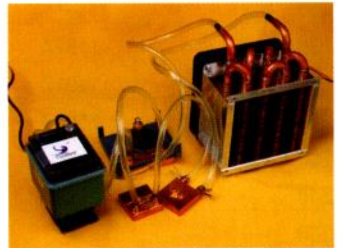
GAINWARD GEFORCEFX 5900 128 MB

Чип GeForceFX 5900 несколько уступает Radeon 9800 Pro по скорости, при этом гораздо сильнее нагреваясь в работе. Однако в нашем случае продукт NVidia наглядно демонстрирует, что даже очень «горячая» видеокарта способна функционировать бесшумно, если использовать систему водяного охлаждения. Тест на разгон также закончился успешно, видеокарта от Gainward без проблем работала на частотах более дорогой модели GeForceFX 5900 Ultra.

SEAGATE BARRACUDA 7200.7 160 GB

Жесткие диски Seagate славятся низким уровнем шума при высокой производительности. Но в то же время Barracuda 7200.7, как и многие другие современные винчестеры, сильно греется, поэтому имеет смысл оснастить его собственной системой охлаждения. Разумеется, лучше всего для наших целей подойдет пассивный радиатор, такой, как Zalman ZM-2HC1.









ZALMAN ZM-2HC1

Новинка в системах охлаждения – пассивный радиатор для жесткого диска, сделанный по технологии heat pipe, не уступает по эффективности традиционным решениям с вентиляторами. ZM-2HC1 с установленным винчестером крепится в пятидюймовом отсеке на толстых резиновых прокладках, минимизирующих вибрацию.

AKASA PAX.MATE

Шумоизоляционный комплект для системного блока состоит из листов специального пористого материала на самоклеющейся основе. Одного набора вполне хватило на оклейку изнутри практически всего корпуса, включая переднюю дверцу. Такая обработка особенно актуальная для тех систем, в которых для охлаждения компонентов используются обычные (как правило, довольно шумные) кулеры.

AUCMA COOLRIVER 2

Одна из немногих систем водяного охлаждения «все-в-одном», полностью готовая к «употреблению». Предназначена для одновременного охлаждения процессора, северного моста и графического ядра видеокарты, совместима с любыми их модификациями. Важным компонентом системы является медный радиатор с большим вентилятором, работающим на малых оборотах (а значит, практически бесшумно). В Aucma CoolRiver 2 решена проблема вибрации помпы: резервуар установлен на длинных резиновых ножках и толстом основании, поглощающем нежелательные колебания. Система поставляется в собранном виде, причем в отличие от других продуктов она уже заправлена диэлектрической жидкостью.

ANTEC SONATA

Стильный дизайн и «рояльная» лакировка – не самое главное достоинство корпуса Sonata. Производитель Antec позиционирует свой продукт как эффективное шумопонижающее средство. В нем используются вентилятор большого диаметра (120 мм), который даже на малых оборотах работает весьма эффективно. Другая особенность корпуса – необычно расположенные отсеки для жестких дисков с резиновыми прокладками, обеспечивающими виброразвязку. Дверца на передней панели не только скрывает устройства, внешний вид которых выбивается из общей дизайнерской концепции, но и уменьшает шум от оптических приводов. Наконец, резиновые опоры на днище корпуса эффективно гасят паразитные колебания всего корпуса.

ANTEC TRUEPOWER 380

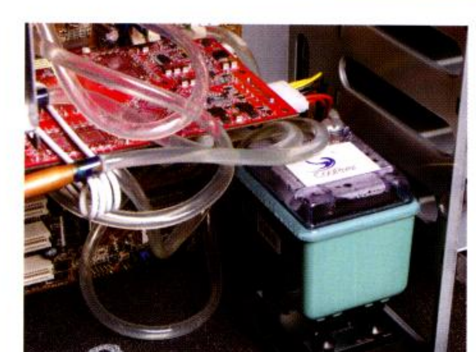
С корпусом Antec Sonata поставляется специальная версия блока питания Antec TruePower мощностью 380 Вт, которая характеризуется минимальным уровнем шума. В отличие от других моделей элитной серии Antec TruePower данный блок питания оснащен всего одним вентилятором. Система автоматической регулировки скорости может управлять не только собственным вентилятором БП, но и двумя внешними кулерами (чем мы, разумеется, и воспользовались для подключения корпусного вентилятора).

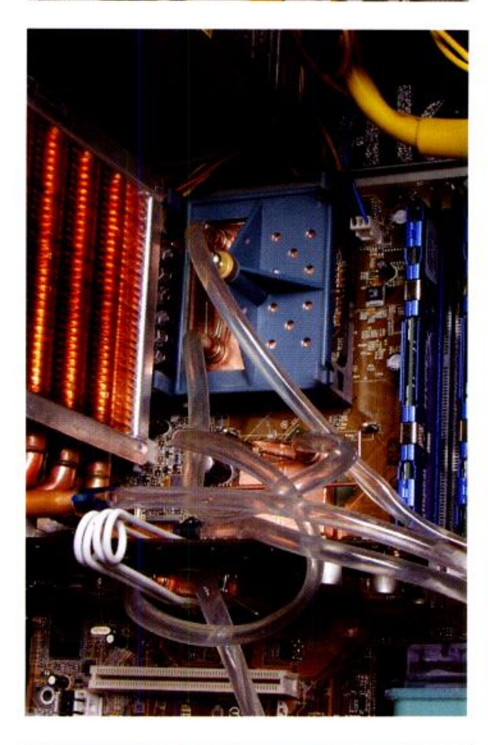
максимум скорости, минимум шума

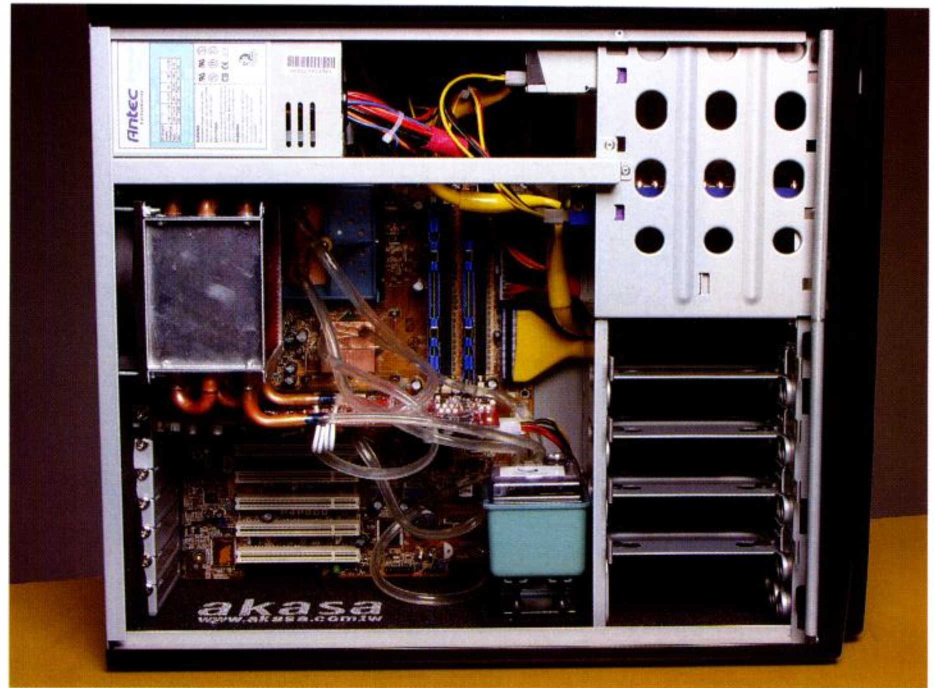
ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ		
Akasa, Antec, Aucma, Zalman	«Элетек»	(044) 495-2911
ASUS	PIRIT Distribution	(044) 269-7553
Intel	Представительство Intel в Украине	(044) 490-6488
Gainward	Gainward	www.gainward.com
Seagate	ELKO Kiev	www.elko.kiev.ua



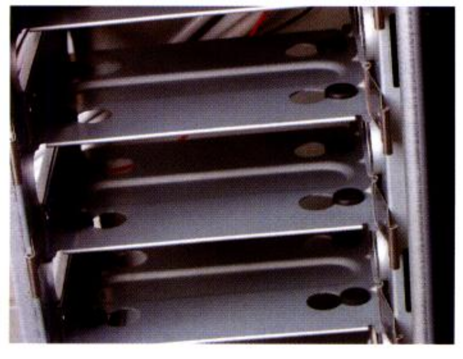












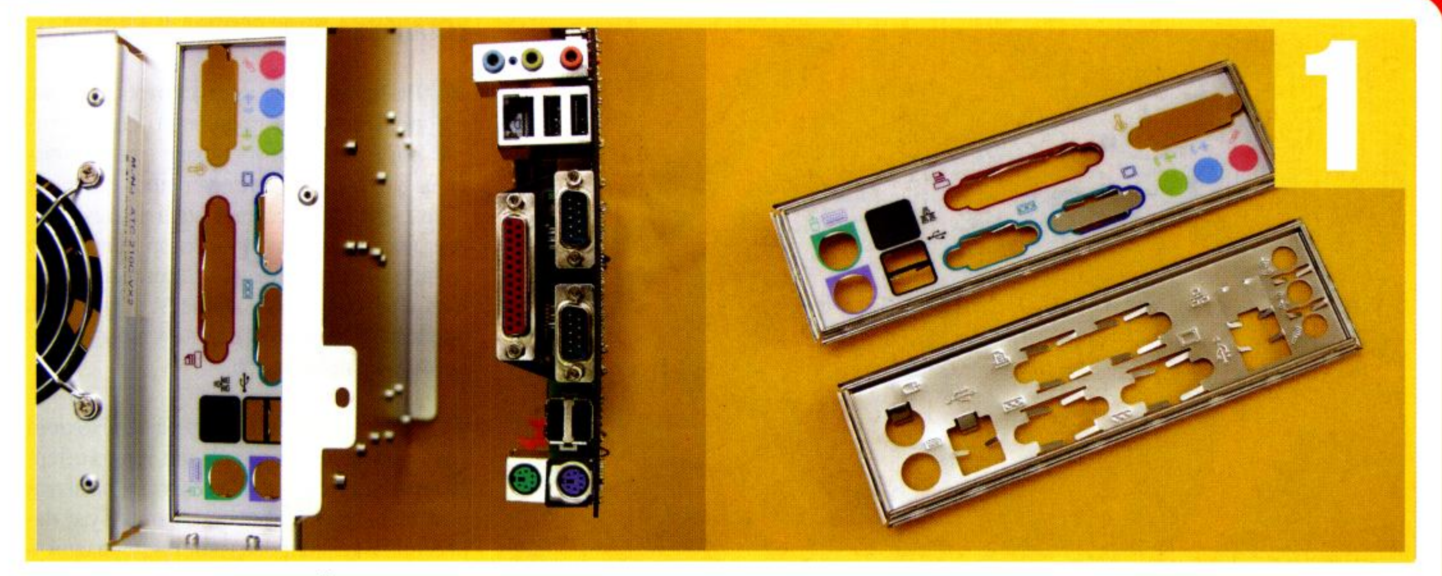


Сделай компьютер сам!

Максим Потапов



На страницах нашего журнала уже представлялась концепция компьютера как «конструктора для взрослых». Теперь настало время перейти к практике. Мы покажем и расскажем, как собрать компьютер из отдельных компонентов и привести его в рабочее состояние, установив операционную систему и драйверы устройств. В качестве примера была взята базовая конфигурация, характерная для большинства ПК, и если вы справитесь с ней, тогда вам окажутся по силам подключение любых дополнительных устройств и решение многих проблем, возникающих в процессе эксплуатации ПК. Только хотим предупредить: при сборке могут возникнуть ситуации, выходящие за рамки данной статьи, и тогда придется обратиться за помощью к специалистам компьютерных фирм (что будет стоить и времени, и денег). Кроме того, возможны случаи, когда компоненты окажутся несовместимыми друг с другом и появится необходимость искать им замену, что также чревато финансовыми потерями. Если вас не страшат подобные трудности и вы уже приобрели все нужные компоненты (надеемся, следуя при этом нашим рекомендациям), тогда давайте собирать компьютер вместе.

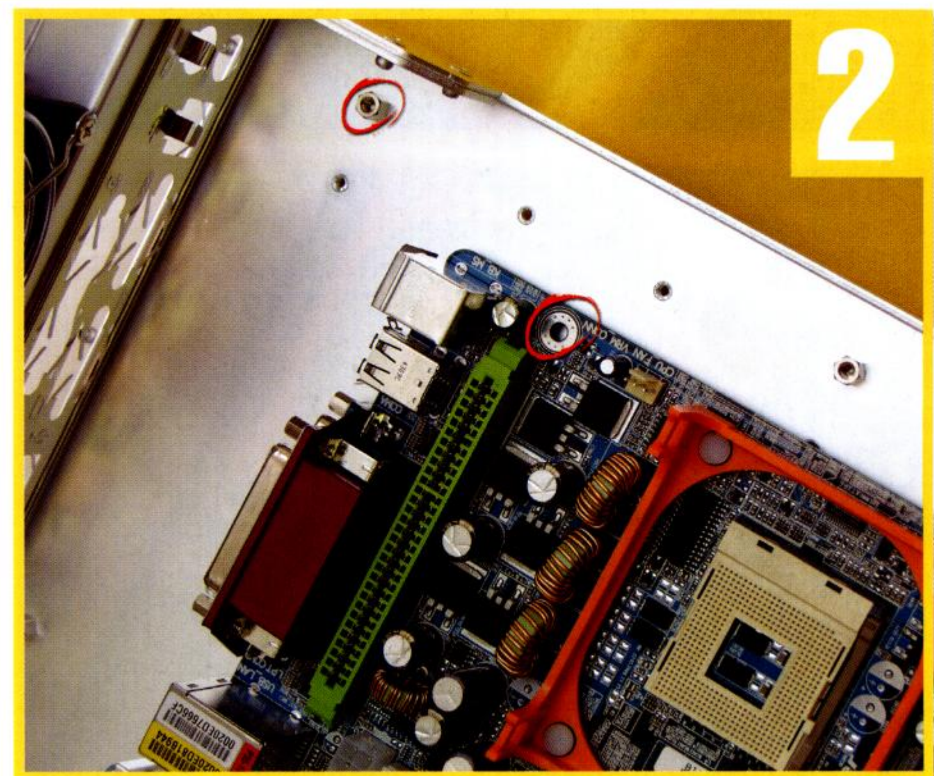


УСТАНОВКА МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ

1 Стандартная заглушка на задней панели корпуса может оказаться непригодной. Тогда следует взять другую, идущую в комплекте с материнской платой, и произвести замену. Чтобы вынуть заглушку, необходимо надавить на нее снаружи (возможно, придется использовать отвертку или другой инструмент).

2 На стальном поддоне внутри корпуса предусмотрены опоры, расположение которых соответствует крепежным отверстиям материнской платы. Если их нет или же они не совпадают, тогда придется найти их в запчастях, идущих с корпусом, и установить самостоятельно.

3 При установке материнской платы необходимо преодолеть сопротивление корпусной заглушки, и здесь надо быть осторожным, чтобы не повредить USB или другие разъемы. Зафиксировав материнскую плату в правильном положении, ее следует привинтить (соответствующие винты идут в комплекте с корпусом).

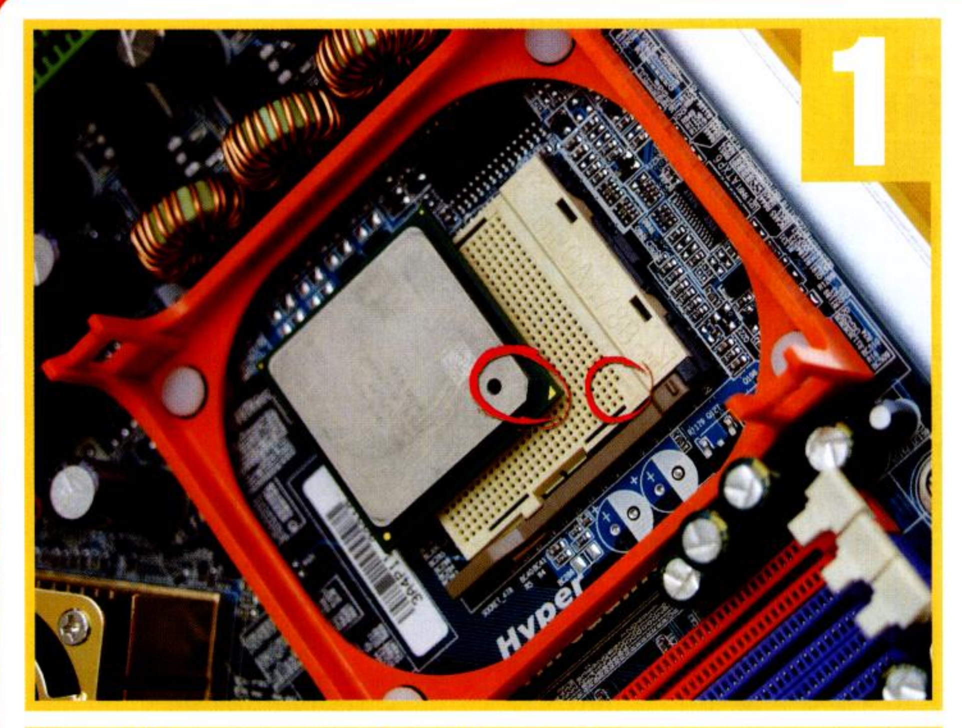


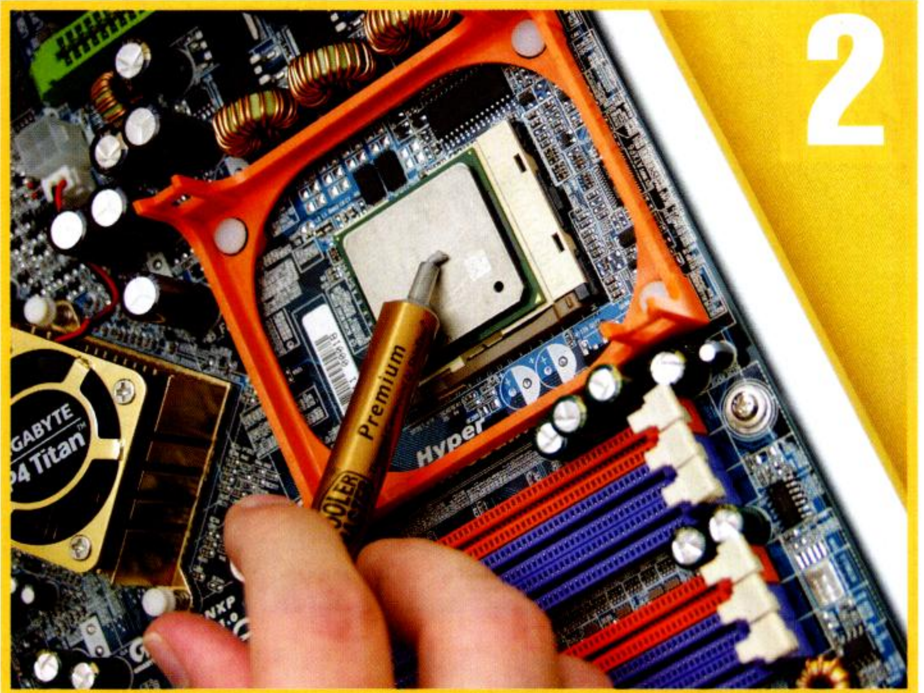


Для сборки ПК рекомендуется использовать намагниченную отвертку. Она позволит попасть винтом в труднодоступных местах



Перед тем как взять какой-либо компонент в руки, следует прикоснуться к металлическому шасси корпуса. Это позволит предотвратить разряд статического электричества, который может повредить электронные компоненты. С этой же целью рекомендуем работать над сборкой ПК в хлопчатобумажной одежде.









УСТАНОВКА ПРОЦЕССОРА И КУЛЕРА

1 На процессоре предусмотрена метка, позволяющая правильно сориентировать его при установке: она указывает на угол, где отсутствует процессорная ножка. Сначала требуется поднять рычаг, затем, после того как процессор полностью войдет в гнездо, нужно не забыть его вернуть в исходное положение. Устанавливать процессор следует бережно, чтобы не повредить хрупкие ножки.

2 Перед установкой кулера необходимо позаботиться о наличии термоинтерфейса между процессором и радиатором. Многие кулеры поставляются с уже нанесенным теплопроводящим материалом, в таком случае надо лишь снять защитную пленку. В нашем случае наклейка на поверхности радиатора защищала только медную полированную поверхность, и потому мы воспользовались термопастой (ее следует равномерно распределить по поверхности процессора).

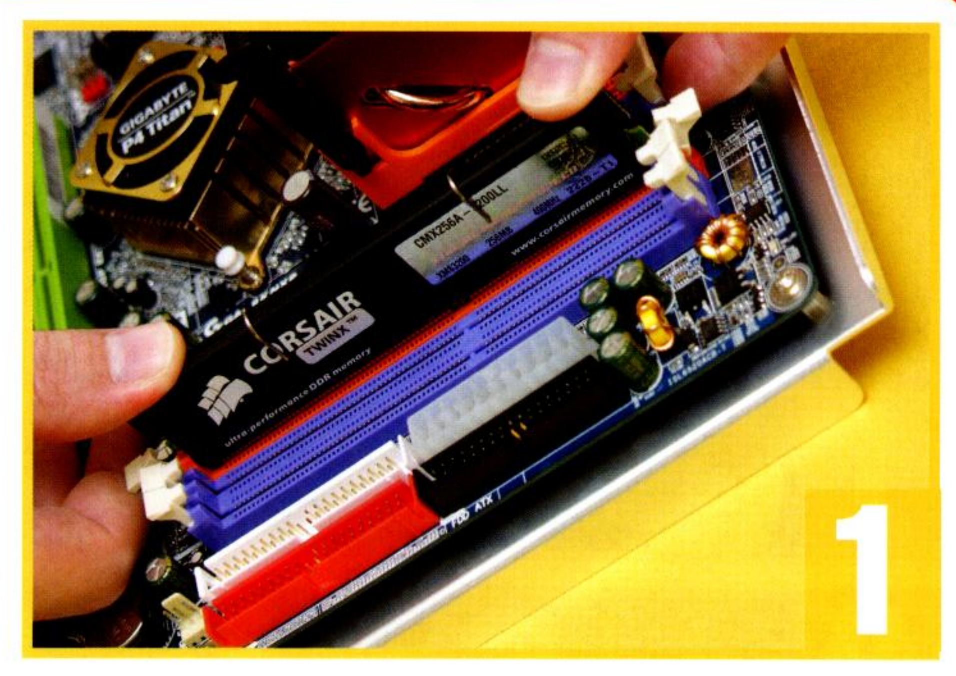
3 При установке радиатора необходимо убедиться, что он занял правильное положение и плотно прилегает к процессору. После этого следует зацепить его крепежные детали за отверстия в пластиковой рамке, окружающей процессорный разъем. Для фиксации кулера остается привести в действие прижимные рычаги.

4 После установки кулера его необходимо подключить к соответствующему разъему на материнской плате. Требуемые контакты могут располагаться как рядом, так и достаточно далеко от процессорного разъема, и здесь помогут надписи на самой материнской плате или инструкция по ее эксплуатации. Разумеется, процессорный кулер можно подключить и к другим разъемам, предусмотренным для питания корпусных вентиляторов.

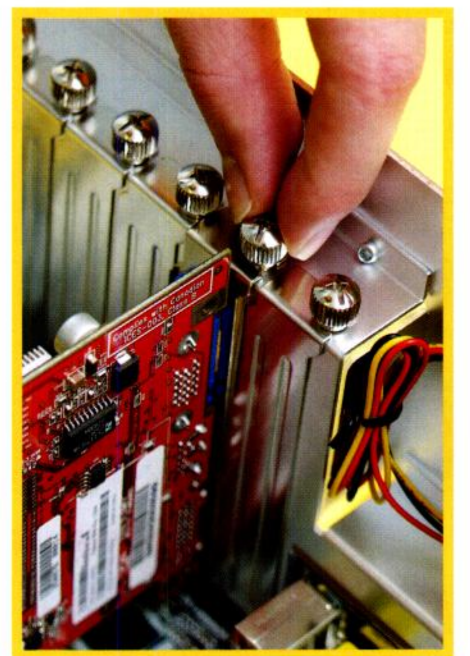
Мы намеренно ограничились рассказом об установке процессора Pentium 4 и не стали рассматривать Athlon XP. Связано это с тем, что кристалл Athlon XP очень хрупкий, и неопытный пользователь имеет все шансы его сломать. Кроме того, сам производитель – компания AMD – предъявляет чрезвычайно жесткие требования к процедуре установки Athlon XP, невыполнение которых ведет к утрате гарантии на процессор. Более подробную информацию об этом вы найдете на сайте технической поддержки *www.amd.com*.

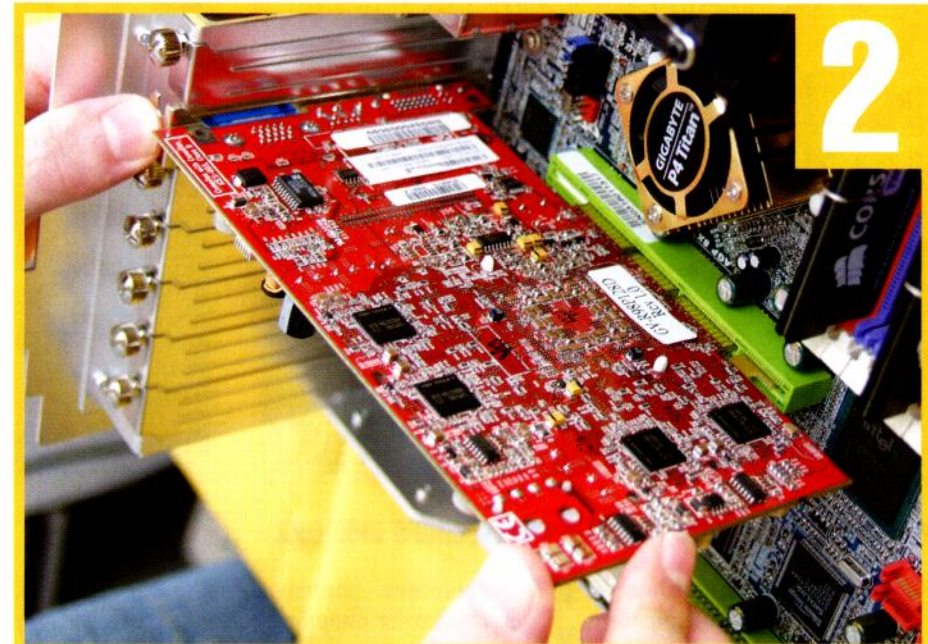
УСТАНОВКА МОДУЛЕЙ ПАМЯТИ И ПЛАТ РАСШИРЕНИЯ

1 Для установки модуля памяти необходимо ориентироваться по выемке, разделяющей его контакты на две группы. Она должна совпасть с соответствующей перемычкой в гнезде. Перед установкой модуля памяти защелки надо открыть. Может потребоваться некоторое усилие, чтобы планка зашла в гнездо (при этом боковые защелки вернутся в исходное положение). Два одинаковых модуля памяти следует устанавливать симметрично (здесь поможет цветовая кодировка гнезд) для обеспечения работы чипсета в двухканальном режиме.



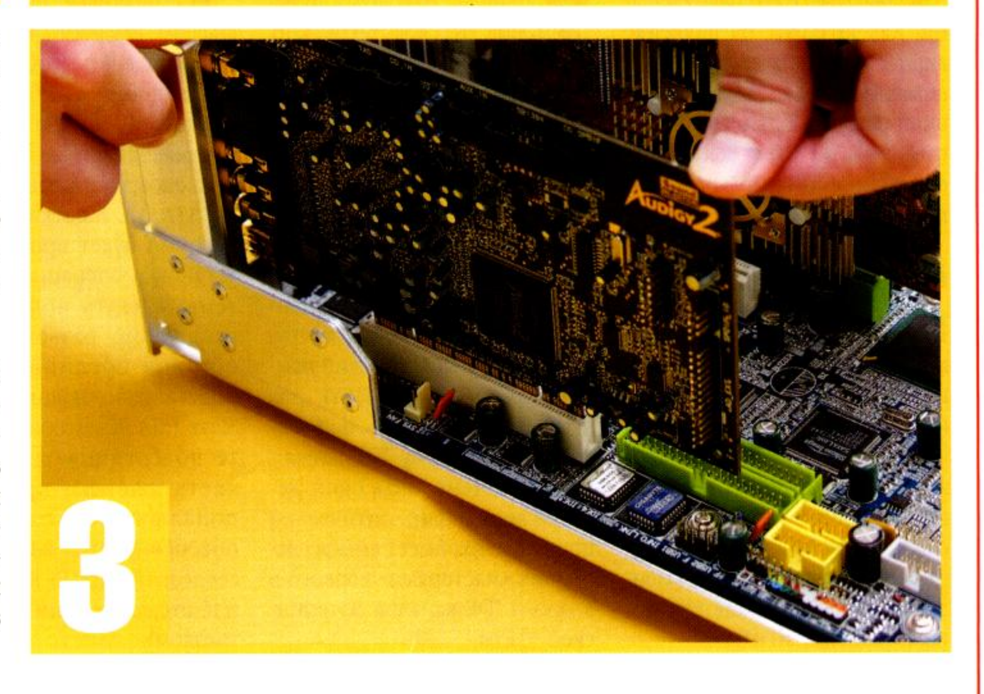
2 Для установки видеокарты и других плат расширения прежде всего надо снять корпусные заглушки.





Видеокарта должна полностью войти в слот AGP и стоять там без перекосов. Затем ее необходимо привинтить к корпусу, однако если это окажется проблематичным, достаточно просто зафиксировать, чтобы она не шаталась. В противном случае попытки закрутить винт до упора могут привести к неправильному положению видеокарты относительно AGP-разъема.

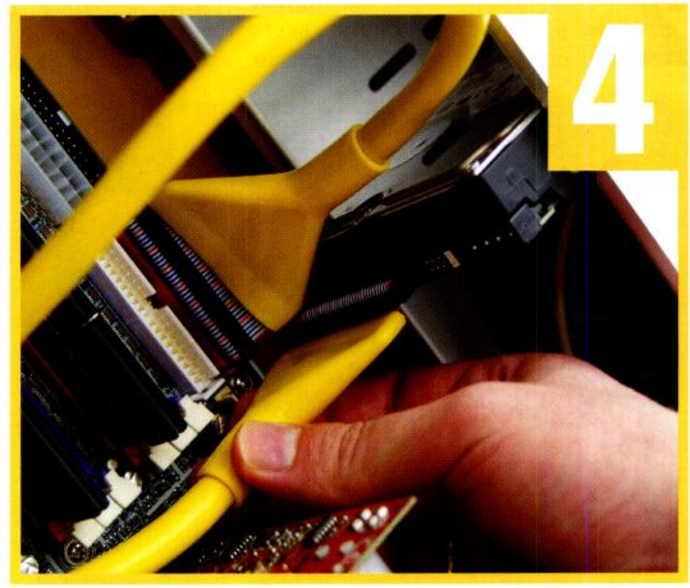
3 Установка звуковой платы и любой другой PCI-карты расширения производится таким же образом, как и в случае с видеокартой. Не следует использовать ближайший к AGP разъем. Кроме того, если возникнут проблемы с конфигурацией PCI-устройств при установке операционной системы или драйверов, один из способов их решить – просто переставить устройство в другой PCI-слот.











УСТАНОВКА ЖЕСТКОГО ДИСКА И ОПТИЧЕСКОГО ПРИВОДА

1 Прежде чем установить жесткий диск, необходимо разобраться с его перемычками. Как правило, на наклейке винчестера приводится схема, объясняющая, как задать тот или иной режим работы. Оптимальным является Cable Select (CS), при котором конфигурация HDD происходит автоматически.

2 Жесткий диск устанавливается в один из трехдюймовых отсеков, где закрепляется с помощью винтов, идущих в комплекте с корпусом (если взятый наугад винт прокручивается туго, следует использовать другой, имеющий больший шаг). Желательно, чтобы сверху и снизу винчестера не стояли другие накопители (такие, как флоппи-дисковод, Zip-драйв или дополнительный HDD).

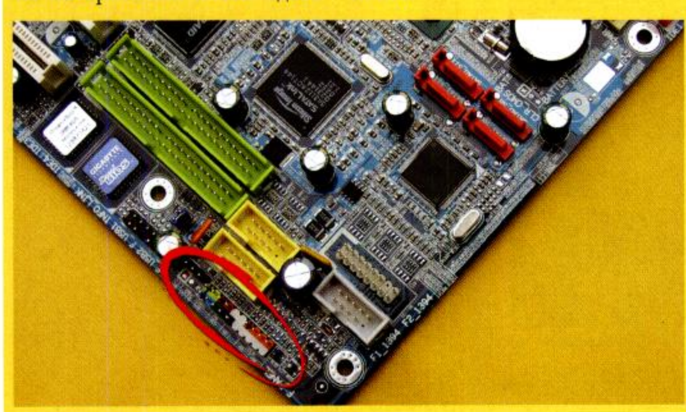
3 Оптические приводы вставляются снаружи в один из открытых пятидюймовых отсеков. Возможно, перед этим придется снять декоративную панель и выломать металлическую заглушку, соединенную с шасси корпуса. Перед установкой оптического привода, как и в случае с жестким диском, следует обратить внимание на перемычки. В некоторых случаях для установки операционной системы с CD-ROM требуется включить оптический привод в режиме Master (MA), для чего он должен быть подключен к отдельному IDE-каналу. Если в системе лишь один жесткий диск и один оптический привод, тогда имеет смысл сделать их «мастерами» первого и второго IDE-каналов материнской платы.

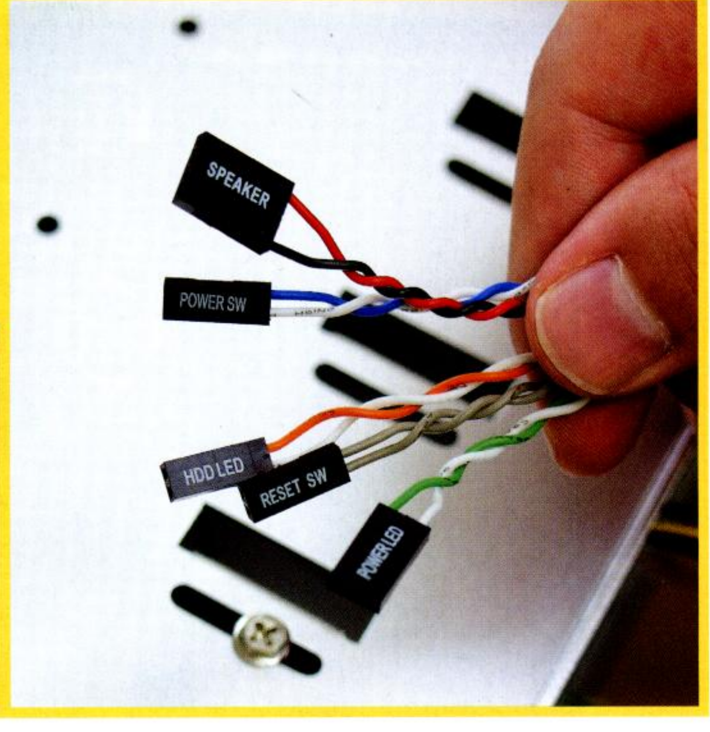
4 Жесткий диск подключается к первому IDE-каналу с помощью 80-жильного шлейфа, идущего в комплекте с материнской платой (он может иметь ярлык ATA/66/100/133). Другой, 40-жильный, шлейф предназначен для оптических приводов, работающих в режиме ATA/33. Жесткий диск, на который будет производиться установка операционной системы, следует подключить к оконечному разъему шлейфа, оставив средний для устройств, работающих в режиме Slave (SL). К материнской плате подсоединяется длинная часть шлейфа, правильное подключение коннекторов обеспечивается ключом (выступом/прорезью на разъемах или отсутствующим контактом/гнездом).

Мы не стали устанавливать флоппи-драйв, так как на сегодняшний день в нем нет особой необходимости. Пользователи, которым он может потребоваться для установки операционной системы (например, при использовании RAID-массива), справятся с установкой флоппи-привода и без наших рекомендаций. На всякий случай все же заметим, что работоспособность флоппи-драйва зависит от правильного подключения FDD-шлейфа. Если не читаются дискеты и на флоппи-драйве постоянно горит лампочка, значит, необходимо перевернуть коннектор, идущий к флоппи-драйву.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ КНОПОК И СВЕТОДИОДОВ ЛИЦЕВОЙ ПАНЕЛИ КОРПУСА

Кнопки *Power* и *Reset*, корпусный спикер, а также различные светодиоды, расположенные на лицевой панели корпуса, не будут работать, если их не подключить к соответствующим контактам на материнской плате. Здесь не обойтись без инструкции, идущей с материнской платой, но, даже имея ее, легко ошибиться. Если что-нибудь не заработает, значит, коннекторы стоят не на своих местах или же следует изменить их полярность.



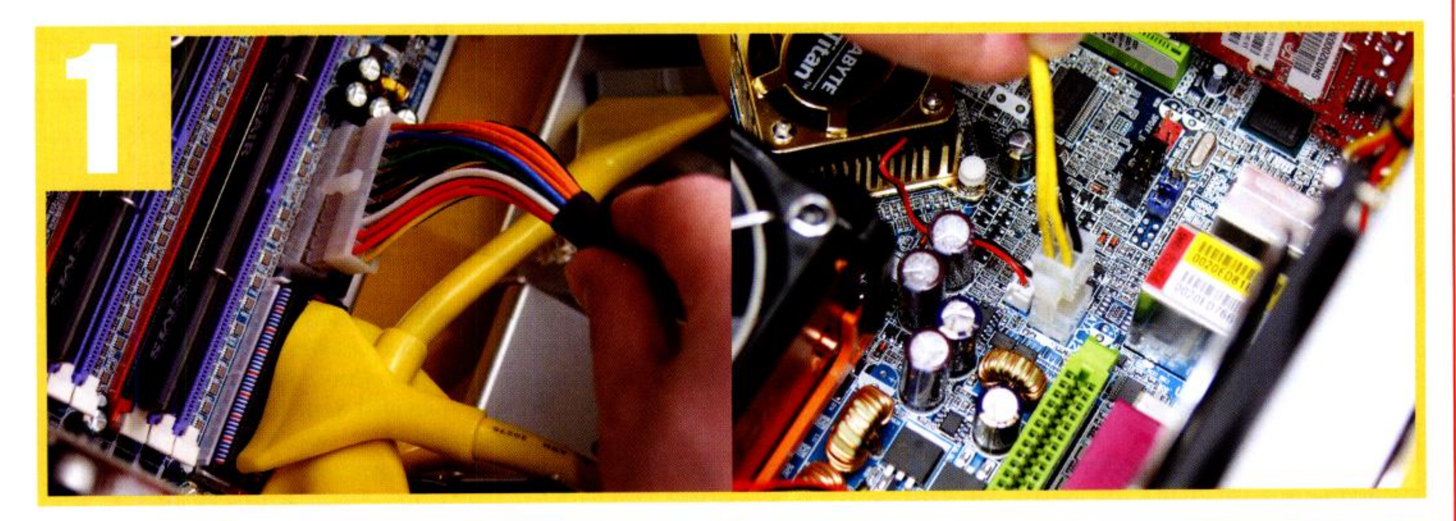


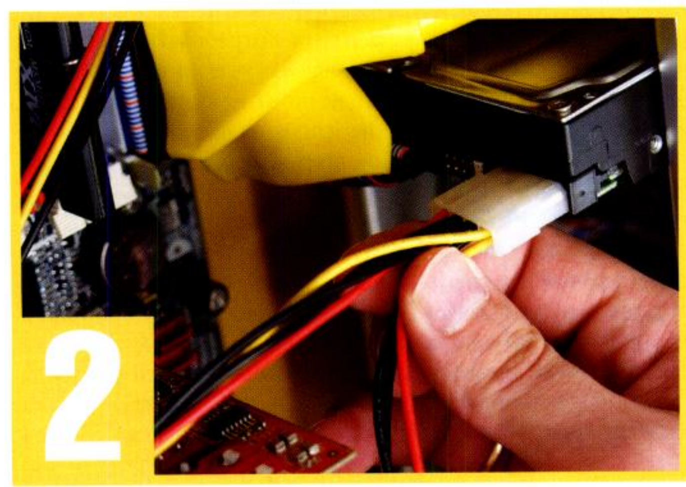
ПОДКЛЮЧЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ К БЛОКУ ПИТАНИЯ

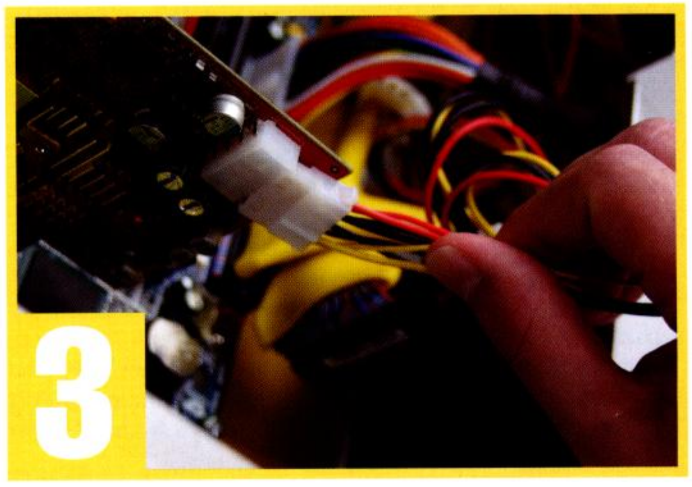
1 Установив и соединив все компоненты системы, остается подключить их к блоку питания. Для материнской платы предусмотрены два коннектора, кардинально отличающихся от других своей формой.

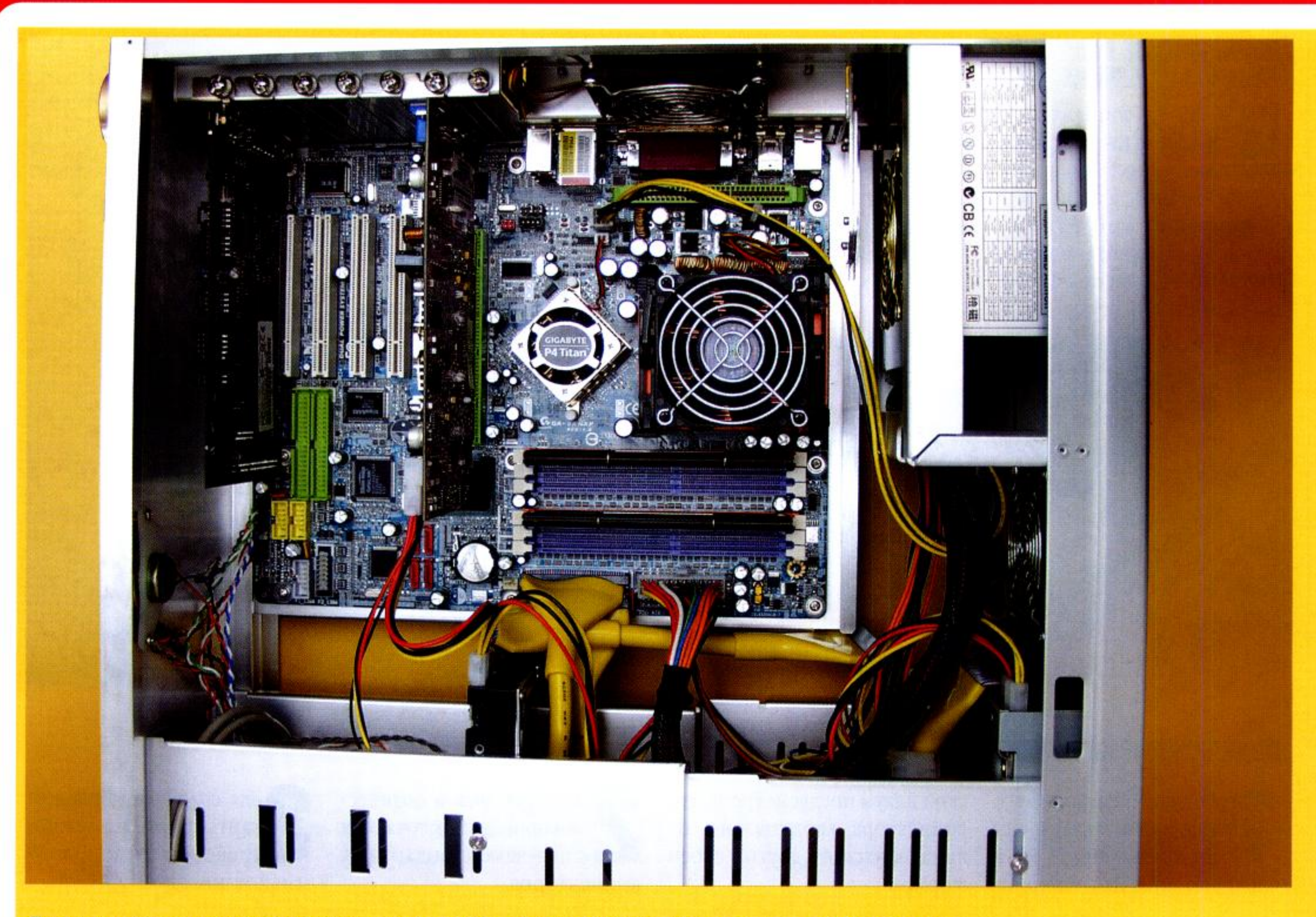
2 Жесткий диск и оптический привод подключаются с помощью стандартных коннекторов.

3 Для современной видеокарты также может потребоваться дополнительное питание.


1


2


3



Так выглядят внутренности компьютера после установки и подключения всех компонентов

НАСТРОЙКА BIOS И УСТАНОВКА WINDOWS XP

Чтобы получить доступ к настройкам BIOS, необходимо сразу после включения компьютера нажать на клавишу *Delete* (кроме *Del*, иногда используются другие клавиши, например *F1* или *F2*). Зайдя в BIOS, стоит в общих чертах ознакомиться с содержимым различных разделов и меню (внизу или справа будут даны подсказки по поводу клавиш, применяемых для навигации). Настоятельно рекомендуем изучить функции BIOS в инструкции по эксплуатации материнской платы.

Первое, что нас интересует в настройках BIOS, – это конфигурация накопителей (см. раздел *Standard CMOS Features* или *Main*). Если мы все подключили правильно, тогда в качестве IDE Primary Master будет выступать жесткий диск (например, WDC WD1200JB-00CRA1). Если в свойствах винчестера указан верный объем, значит, HDD сконфигурирован верно. Оптический накопитель, как мы условились, должен быть подключен ко второму IDE-каналу материнской платы в режиме Master, таким образом, в BIOS он будет определен как IDE Secondary Master.

Второе, что мы сделаем с помощью настроек BIOS, – зададим очередность накопителей, в которой будет осуществляться загрузка операционной системы. Для этого обратимся к разделу *Advanced BIOS Features* или *Boot*. Если наш жесткий диск совсем новый (то есть на нем нет никаких данных), тогда ему нужно отдать высший приоритет, а за ним поставить CD-ROM. Если на жестком диске стоит старая операционная система, подлежащая «сносу», тогда придется на время поставить первым устройством CD-ROM и потом, в процессе загрузки системы, отреагировать на сообщение *Press any key to boot from CD*, нажав любую клавишу. Если это сообщение проигнорировать, загрузка с CD-ROM произведена не будет.

Теперь можно переходить к инсталляции операционной системы с загрузочного компакт-диска Windows XP. Для этого нужно вставить данный CD-ROM в оптический привод и перезапустить систему с помощью кнопки *Reset* на корпусе или комбинации клавиш *Alt+Ctrl+Del*. В самом начале загрузки с компакт-диска Windows XP высветится сообщение *Press F6 if youn need to install a third party SCSI or RAID adapter*. Речь здесь идет о той ситуации, когда жесткий диск подключается к нестандартному контроллеру и может потребоваться установка драйверов с флоппи-диска. В нашем случае (и как правило) в этом нет необходимости, так что не стоит нажимать ничего, пока инсталляционная программа не «спросит» нас: «Куда именно устанавливать Windows XP?». При этом новый жесткий диск объемом 120 GB будет идентифицирован примерно так:

114471 MB Disk 0 at Id 0 on bus 0 on atapi [MBR]
Unpartitioned space ....114471 MB

Прежде чем установить Windows XP на данный винчестер, необходимо создать раздел (partition), нажав клавишу *C*. Программа предложит выбрать объем раздела, пусть это будет 10000 MB. Таким образом появится диск *C:*, на который можно будет установить операционную систему, выбрав его стрелками и нажав клавишу *Enter*. Что касается способа форматирования – это дело



Задняя панель собранного корпуса. Разобраться, куда подключаются клавиатура, мышь и монитор, совсем несложно

Конечно же, существует множество специфических моментов, относящихся к настройке BIOS, и они заслуживают отдельной статьи. Здесь мы остановимся на некоторых, связанных непосредственно со сборкой ПК.

Общее правило по настройке BIOS гласит: вносите как можно меньше изменений. Где это только допустимо, используйте режимы *Auto* или *Default* (то есть по умолчанию).

Чтобы в процессе установки операционной системы не получать тревожных сообщений от BIOS, следует выключить функцию *Boot Sector Virus Protection*.

Устройства, которые не будут использоваться в дальнейшем, лучше отключить (см. раздел *Integrated Peripherals* в настройках BIOS). Это относится к интегрированной аудиосистеме (если предусмотрена отдельная звуковая плата), FireWire (IEEE 1394), сетевому адаптеру, LPT-порту и др. Их отключение может облегчить процесс инсталляции операционной системы.

Чтобы при включении ПК высвечивалась информация о процессоре, памяти и накопителях, следует выключить цветную заставку в меню *Advanced BIOS Features* (соответствующая функция может называться *Full Screen LOGO Show* или, например, *Quiet Boot*). Чтобы задержать процесс загрузки и рассмотреть нужную информацию, требуется нажать на клавишу *Pause*. Загрузка продолжится после нажатия клавиши *Enter*.

Для сохранения настроек и выхода из BIOS необходимо задействовать опцию *Save and Exit Setup*.

Если все работает нормально, не нужно ничего изменять! Только если вы владеете премудростями тонкой настойки BIOS, позволительно экспериментировать.

Если после манипуляций с настройками BIOS компьютер утратил работоспособность и нельзя восстановить параметры по умолчанию (*Load Setup* или *BIOS Defaults*), тогда можно сбросить настройки BIOS в стандартное положение, замкнув соответствующие контакты на материнской плате (их расположение указано в инструкции по эксплуатации, ключевые слова Clear CMOS RTC RAM или CLRTC).

вкуса, мы бы выбрали опцию *Format the partition using the FAT file system (Quick)*. Затем последует сообщение об использовании FAT32 (и это нас вполне устраивает) и предложение нажать клавишу *Enter* для выполнения форматирования. После того начнется собственно процесс инсталляции Windows XP, где от нас потребуется минимальное вмешательство.

Конечно же, придется ввести ключ (Product Key), который понадобится вместе с лицензионной копией Windows XP. Если понадобится переключить язык, используйте сочетание клавиш *Alt+Shift*.

Кроме того, программой будет предложено выбрать региональные и языковые параметры. Здесь очень важно добавить русскую раскладку клавиатуры (раздел Languages), а также не помешает в дополнительных настройках (Advanced) выбрать русский язык для так называемых non-Unicode-программ.

Процесс инсталляции будет сопровождаться несколькими запланированными перезагрузками и даже может иногда выдавать «синий экран». Последнее обстоятельство не обязательно свидетельствует о невозможности установить Windows XP на данный компьютер: попробуйте нажать кнопку *Reset* на корпусе, после чего с большой вероятностью инсталляция продолжится с того места, где она прервалась.

Перед тем как «впустить» пользователя первый раз, Windows XP спрашивает его имя и предлагает пройти процедуру активации, которую лучше отложить на потом.

Приглашение Windows XP посмотреть демонстрацию ее возможностей еще не означает, что процесс инсталляции завершен. Требуется установить драйверы устройств, для чего следует обзавестись соответствующими компакт-дисками, идущими в комплекте с материнской платой, видеокартой и звуковой картой. Как правило, интерфейс инсталляционных дисков достаточно понятен, скажем лишь о приоритетах: прежде всего устанавливаются драйверы материнской платы (Intel INF Update Utility, VIA Hyperion 4 in 1 Drivers, NVidia Unified Driver или другие, предусмотренные производителем материнской платы), затем – драйверы видеокарты и уже после этого – звуковой платы и других устройств. Процесс можно считать законченным, если менеджер устройств не сигнализирует о некорректной работе того или иного компонента. Чтобы в этом убедиться, нажмите правой кнопкой по пиктограмме *Мой Компьютер* (*My Computer*), выберите *Свойства* (*Properties*) и затем в меню *Устройства* (*Hardware*) нажмите кнопку *Менеджер устройств* (*Device Manager*).

Последний момент, о котором не стоит забывать, – это свободное пространство на жестком диске. Чтобы его задействовать, придется обратиться к программе *Управление Компьютером* (*Computer Management*), которую можно вызвать из командной строки *Пуск/Выполнить (Start/Run)*, набрав там *compmgmt.msc /s (*или правой кнопкой мыши по пиктограмме *Мой Компьютер)*. Здесь, в разделе *Накопители* (*Storage*), следует запустить апплет *Управление Дисками* (*Dick Management*) и уже с его помощью создать дополнительные разделы жесткого диска, использовав все доступное (незанятое разделом *C:*) место на винчестере. Форматировать крупные разделы придется в NTFS, но это не создаст никаких проблем, если не применять другие операционные системы, кроме Windows XP. ■



Легкое лазерное оружие

Принтеры за $200 и дешевле

Роман Хархалис

Персональные лазерные принтеры без лишнего шума и помпы, но уверенно «взяли» ценовой барьер в $200. Теперь те, кто работает в домашних офисах, получили не только дополнительный экономический, наиболее сильный, аргумент в пользу «лазера», но и весьма широкий ассортимент моделей.

Роль и место лазерного принтера в доме давно определены – это инструмент для тех, кто печатает регулярно и достаточно много. Обычно такая ситуация имеет место в домашних офисах, у частных предпринимателей, вольнонаемных работников-фрилансеров, имеющих дело с текстами и разнообразными данными. Большие объемы выводимых за единицу времени документов требуют поиска более экономичного решения, чем обычное струйное устройство для дома, а отсутствие сложной графики позволяет пожертвовать возможностью печати в цвете.

Персональный монохромный лазерный или светодиодный принтер стал оптимальным вариантом для подобных случаев далеко не вчера. До недавних пор вопрос выбора между струйной и лазерной технологией формулировался следующим образом: «Заплатить меньше сейчас и доплачивать потом более крупную сумму за расходные материалы (струйный принтер) или отдать больше за лазерный и экономить впоследствии?». Важность этой дилеммы подчеркивалась тем, что разница в стоимости струйного устройства среднего класса, уже более-менее пригодного для интенсивной печати, и самого доступного лазерного еще год назад была существенной – $150 и $250–300 соответственно. Сегодня минимальная цена «лазера» составляет уже $165–170, тогда как средний «струйник» стоит $130–150. Различие не такое уж большое, тем более, если учесть, что аппарат собираются использовать для профессиональной деятельности.

Какими характеристиками должен обладать лазерный принтер для домашнего офиса? Требования к качеству печати определяются, исходя из типов документов, с которыми в основном работают. Обычно речь идет о текстах и таблицах – отчеты, рефераты, статьи, платежные поручения, накладные и т. д. Это самая простая для лазерного устройства задача, и для ее выполнения не нужно иметь очень высокий уровень качества, так как оно у любой модели с разрешением выше 300 dpi более чем достаточное для вывода идеально гладких букв. Реже печатаются документы, содержащие бизнес-гра-



BROTHER HL-1030

★★★★☆

Цена – $170

Хороший выбор, если нужен действительно «очень дешевый аппарат», – эта модель не самая быстрая, но некоторое отставание в скорости здесь не критично



CANON LASERSHOT 1120

★★★★☆

Цена – $195

При низком быстродействии в многостраничном режиме и отличном качестве печати этот принтер подойдет для тех, кто выводит на бумагу в основном небольшие документы

фику – диаграммы, рисованные иллюстрации, изредка фотографии. Здесь способность конкретной модели выдавать более тонкий растр и лучше прорабатывать мелкие детали может пригодиться, но только для отдельных случаев. Следует учесть также, что требования пользователей к качеству этих изображений обычно невысоки – все знают, как должна выглядеть распечатка «на лазере», воспринимают это как должное и не ждут ничего лучшего.

Экономичность принтеров – вопрос, вокруг которого в свое время было сломано немало копий. Да, разница в стоимости владения различными моделями достаточно велика и зависит от ценовой политики производителей, конструкции картриджей, их емкости. Но только если применяются фирменные расходные материалы. Не секрет, что в нашей стране имеет огромную популярность практика перезаправки картриджей, позволяющая значительно снизить расходы на печать. Занимаются этим обычно мелкие фирмы, так что цена тонера и услуг может сильно варьироваться. В таких условиях расчет стоимости владения принтером при использовании фирменных картриджей ни о чем не говорит, а реальная величина – *абсолютно непрогнозируема.*

Производительность – вот единственная значимая и объективно измеряемая характеристика принтера. В нашей ситуации именно по ней есть смысл ранжировать конкурирующие модели. Однако для домашних офисов с одним пользователем или со сравнительно небольшими объемами печати быстродействие не так критично: действительно, какая разница, печатается документ 40 или 45 с? В большинстве случаев только сильное отставание способно сыграть отрицательную роль при выборе аппарата. Однако, если с принтером или компьютером, к которому он подключен, будут работать несколько человек, увеличение быстродействия можно только приветствовать.

Соответственно при оценке лазерных устройств начального уровня мы расставили приоритеты в таком порядке: стоимость, производительность, оснащенность, качество печати, экономичность.

BROTHER HL-1030

★★★★☆

Цена – $170

Младшая модель в линейке лазерных принтеров Brother не нова, но достаточно популярна даже спустя два года после выпуска. По нынешним временам ее оснащение и характеристики весьма скромны – так, в HL-1030 нет интерфейса USB, он подключается только через архаичный параллельный порт.

Быстродействие у Brother HL-1030 среднее – для индивидуальных пользователей, обычно не требовательных к скорости печати, его, как правило, вполне достаточно. Однако при выводе фотоизображения из большого TIFF-файла результат испортила давняя «болезнь» HL-1030, так и не «вылеченная» в современной версии драйвера, – некорректная обработка файлов, чей размер превышает объем памяти принтера (5,35 MB при 2 MB встроенного ОЗУ). Драгоценные секунды ушли на предупреждение о том, что печать производится с пониженным разрешением и преобразованием файла. Однако «негодование» HL-1030 никак не сказалось на качестве отпечатков – на них были сохранены все детали. То же можно сказать и о тестовых изображениях, содержавших миру и мелкий текст.

Не стоит забывать, что покупатели самых дешевых лазерных принтеров вообще не выдвигают никаких требований к их характеристикам и «достижениям» – им просто нужна экономичная альтернатива «струйнику». Что ж, с такой задачей Brother HL-1030 способен справиться без труда и станет удачным приобретением за свою цену.

CANON LASERSHOT 1120

★★★★☆

Цена – $195

Новая младшая модель в линейке Canon выполнена в «вертикальной» компоновке с открытым входным лотком. С одной стороны, такое решение позволяет лучше управляться с малыми порциями бумаги, с другой – в большей степени, чем закрытый «ящик», подвергает воздействию пыли «внутренности» принтера.

Производительность у LaserShot 1120 низкая. Данная проблема ка-

ХАРАКТЕРИСТИКИ И РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ ЛАЗЕРНЫХ ПРИНТЕРОВ СТОИМОСТЬЮ $170–210

Марка	Brother	Canon	Hewlett-Packard	Minolta		Samsung			Xerox
Модель	HL-1030	LaserShot LBP-1120	LaserJet 1000w	PagePro 1200w	PagePro 1250w	ML-1210	ML-1250	ML-1510	Phaser 3110
Заявленная скорость печати, с./мин	10	10	10	12	16	12	12	14	10
Максимальное разрешение, dpi	600 × 600	600 × 600	600 × 600	1200 × 1200	1200 × 1200	600 × 600	600 × 1200	600 × 600	600 × 600
Объем встроенного ОЗУ (максимальное возможное значение), MB	2	0.5	1	8	8	8	4 (68)	2	8
Тип интерфейса	LPT	USB 2.0	LPT, шнур-переходник USB	USB, LPT	USB, LPT	USB, LPT	USB, LPT	USB	USB, LPT
Поддерживаемые системы команд	GDI	GDI	GDI	GDI	GDI	GDI	PCL 6	GDI	GDI
Результаты тестов									
Время печати 10 с. текста, выход первой/последней страницы, мин:с	0:18/1:14	0:24/1:55	0:16/1:10	0:16/1:01	0:16/0:49	0:16/1:02	0:16/0:58	0:14/0:51	0:17/1:12
Время печати 3 с. текста с иллюстрациями, выход первой/последней страницы, мин:с	0:18/0:30	0:25/0:37	0:16/0:28	0:16/0:26	0:16/0:23	0:19/0:29	0:19/0:28	0:14/0:23	0:16/0:28
Время печати фото A4 из файла формата TIFF (5,35 MB), мин:с	0:42	0:21	0:18	0:19	0:17	0:25	0:23	0:17	0:18
Экономические показатели									
Раздельный картридж	●	○	○	●	●	○	○	○	○
Ресурс тонера (картриджа – стандартный/повышенной емкости), с.	3000/6000	2500	2500	3000/6000	3000/6000	2500	2500	3000	3000
Ресурс барабана, с.	20000	○	○	20000	20000	○	○	○	○
Цена тонера (картриджа – стандартный/повышенной емкости), $	53/69	52	50	77/130	77/130	50	50	50	61*
Цена барабана, $	130	○	○	59	59	○	○	○	○
Цена принтера, $	170	195	205	200	210	175	185	210	190

Картридж выдерживает 2 перезаправки в официальном сервис-центре.

сается многостраничных материалов и возникает из-за отсутствия релейного механизма подачи бумаги. Другими словами, если все остальные принтеры втягивают из лотка следующий лист еще до того, как закончится вывод предыдущего, то продукт Canon этого не умеет, и темп печати существенно снижается. Однако в случае с одной страницей такого недостатка не возникает, несмотря на крошечный (512 KB) объем встроенной памяти. Файлы большого размера обрабатываются корректно – драйвер для Canon написан однозначно лучше, чем для Brother HL-1030.

По нашему мнению, качество печати у LaserShot 1120 – наивысшее среди всех протестированных нами моделей. У него одинаково хорошо проработаны как мелкие детали в областях со средней насыщенностью, так и сложные для лазерных устройств темные тона. С мирой и мелкими текстами лучше справилась только Minolta, но принтер Canon лишен некоторых специфических изъянов, присущих этой модели.

«В общем и целом» продукт Canon весьма неплох, но перед его покупкой придется решать, что для вас важнее – качество или быстродействие. Если скорость абсолютно не критична, то выбор в пользу Canon будет удачным.

HEWLETT-PACKARD LASERJET 1000W

★★★★★

Цена – $205

Этот «старичок» все еще в строю и, как показывают результаты наших тестов, очень неплохо чувствует себя в противостоянии с более молодыми конкурентами. О его «возрасте» говорят в основном спецификации (10 с./мин, всего 1 MB памяти, только LPT-порт, хотя есть и возможность подключения к USB с помощью входящего в комплект кабеля-переходника), тогда как потребительские свойства – скорость и качество печати – остаются достаточно высокими даже по нынешним меркам. Дизайн устройства весьма симпатичный, но как для домашнего принтера оно немного великовато.

В эксплуатации LaserJet 1000w показал себя очень хорошо. Он практически бесшумен и при этом достаточно быстр. При заявленной скорости печати в 10 с./мин на равных состязается с 12-страничными моделями, превосходя всех собратьев по классу. Качество вывода никаких претензий не вызывает. Заметим, что большой «возраст» принтера дает ему еще одно преимущество перед новинками – высокая надежность этой модели проверена и доказана опытом практической эксплуатации. Из недостатков можно указать разве что довольно приличную стоимость фирменных картриджей.

Одним словом, и сегодня HP LaserJet 1000w остается весьма удачным вариантом выбора – достаточно производительным, качественным, неприхотливым и хорошо «освоенным» в плане технического обслуживания.

MINOLTA PAGEPRO 1250W

★★★★★

Цена – $215

Данная модель обладает выдающимися для своего класса характеристиками – заявленной скоростью печати 16 с./мин и максимальным разрешением 1200 × × 1200 dpi. Она отличается не совсем обычной компоновкой – входной лоток складной и расположен внизу корпуса, а выходной, в верхней части, оборудован откидной крышкой-подставкой. Если повернуть принтер входным лотком к себе (как подсказывает элементарная логика), открытая крышка приемника будет закрывать собой выходящие листы, когда аппарат стоит на столе. Это вынуждает для удобства работы устанавливать его ниже уровня стола, скажем на тумбочке или специальной подставке, либо вставать каждый раз, когда нужно просмотреть и забрать отпечатки.

Производительность PagePro 1250w находится на очень высоком уровне – это самый скоростной принтер в нашем тесте. Что касается качества печати, то высокое разрешение изначально сулит его существенно увеличить. На деле это так, но с некоторыми оговорками. Принтер действительно лучше всех работает с мелкими деталями, а диаметр полностью залитой области в центре миры заметно меньше, чем у конкурентов. Но сами линии пропечатаны хуже, а те, что наклонены под углом около 45°, почти не видны. На фотографии темные участки получились не очень удачно – они «залиты» сверх необходимого. Зато в местах со средней насыщенностью детали прорабатываются отлично, а растр получается более «мягким».

По совокупности характеристик и результатов тестов PagePro 1250w – лидер нашего состязания, что и позволяет присвоить ему почетный знак «Выбор редакции: Лучшее качество». Заметим, что упрощенная модификация данной модели – PagePro 1200w, отличающаяся более низким быстродействием и соответственно доступной ценой.

SAMSUNG ML-1250

★★★★★

Цена – $185

Модель ML-1250 интересна тем, что она единственная в ценовом диапазоне до $200 поддерживает эмуляцию PCL6, а следовательно, готова к работе в других операционных системах, кроме Windows, – в частности, в MS-DOS. Это может быть важно, если ее владелец пользуется специфическими приложениями только для DOS. Изначально принтер комплектуется 4 MB памяти, но допускается ее расширение до 64 MB. Весьма полезными элементами оснащения являются кнопки на передней панели, служащие для управления режимом экономии тонера и быстрой отмены печати, – выполнять подобные операции с их помощью намного удобнее, чем из Windows (а отменить печать программными средствами в DOS и вовсе невозможно).

Быстродействие ML-1250 вполне отвечает заявленному: модель немного уступает в скорости аналогичному по классу Minolta PagePro 1200w, но разница настолько мала, что ею можно пренебречь. Формально разрешение принтера составляет 600 × 1200 dpi, при этом качество фактически соответствует 600 dpi, о чем можно судить по радиусу «залитой» области в центре миры и проработке мелких деталей фото. По данным параметрам ML-1250 аналогичен моделям с «симметричным» разрешением 600 dpi.

Заметим, что принтер со схожими характеристиками есть и в линейке Xerox – это Phaser 3210. При сравнении преимущество имеет Samsung – он стоит $185 против $205 у Xerox. Да и сам по себе ML-1250 предлагает много возможностей за очень скромную цену, что и позволяет наградить его знаком «Лучшая покупка».

SAMSUNG ML-1510

★★★★★

Цена – $210

Очередная новинка от Samsung снова ставит рекорд производительности – это первый принтер в ценовом диапазоне «около $200», заявленная скорость печати которого составляет 14 с./мин. ML-1510 выполнен в свежем дизайне и отличается компактными размерами, но при этом оснащен емким входным лотком на 250 листов – для большинства домашних офисов он позволит реализовать принцип: «Зарядил и забыл». К сожалению, нет столь удобных «быстрых» кнопок для отмены печати и экономии тонера, имевшихся в предыдущих продуктах Samsung.

ML-1510 не зря относится к 14-страничному классу, так как демонстрирует уверенное превосходство в быстродействии над 10- и 12-страничными участниками тестирования. Это касается всех тестов: 10 с. текста выводятся всего за 50 с, трехстраничный документ с иллюстрациями – чуть более 20 с, а фотография формата А4 – 17 с. Примечательно, что возрос не только темп печати, но и сократилось время готовности первой страницы, что важно для тех, кто выводит преимущественно небольшие документы.

Качество оттисков у ML-1510, в общем, аналогично тому, что обеспечивают принтеры с разрешением 600 dpi. Так, сравнение с HP LaserJet 1000w показывает, что Samsung несколько уступает в печати миры и инверсного текста, но зато четче воспроизводит мел-



HEWLETT-PACKARD LASERJET 1000W

★★★★★

Цена – $205

Производительное, качественное и проверенное временем решение, вполне соответствующее своей цене

MINOLTA PAGEPRO 1250W

★★★★★

Цена – $215

Этой модели принадлежат сразу два рекорда в своем классе – по скорости печати и разрешению; ее преимущества в характеристиках в полной мере проявились в наших тестах

SAMSUNG ML-1250

★★★★★

Цена – $185

Оптимальное соотношение цены и функциональности делает данную модель превосходной покупкой, тем более, что только у нее в классе «до $200» встречается поддержка PCL6



SAMSUNG ML-1510

★★★★★

Цена – $210

Очень быстрый принтер; качество, экономичность и эргономика устройства также на высоте, поэтому вполне можно назвать очень удачной покупкой

кий черный текст на белом фоне. Только Canon LaserShot 1120 сумел так же хорошо справиться с обеими задачами.

В целом Samsung ML-1510 почти догнал лидера в тестах на скорость печати – 16-страничный Minolta 1250w, демонстрирует отменное качество и к тому же «питается» емкими и недорогими картриджами, что в сумме обусловило нашу высокую оценку.

XEROX PHASER 3110

★★★★☆

Цена – $190

В облике Phaser 3110 явственно угадываются очертания Samsung ML-1210/1250, а спецификации указывают на сходство с младшей моделью Samsung. В любом случае продукты Xerox и Samsung различаются программным обеспечением и комплектацией. В коробке с принтером можно найти полностью заправленный картридж на 3000 отпечатков и USB-шнур – последнее весьма необычно, так как согласно неписаной «традиции» принтеры, особенно недорогие, никогда не снабжаются интерфейсными шнурами.

По сравнению с собратом-близнецом от Samsung у Phaser 3110 несколько снижен темп печати – 10 с./мин против 12 с./мин. Результаты тестирования это подтверждают: время вывода типовых документов примерно такое же, как у 10-страничных моделей. Обращает на себя внимание очень быстрая печать большого файла – в данном испытании Xerox показал один из лучших результатов. Качество, обеспечиваемое Phaser 3110, типично для устройств с разрешением 600 dpi, но оно несколько хуже, чем у Canon LaserShot 1120 и HP LaserJet 1000w.

Стоимость Xerox Phaser 3110 довольно невысока. Однако приходится учесть, что цена практически такого же Samsung ML-1210 еще ниже – всего $170, так что вопрос выбора между ними переходит в плоскость предпочтений к маркам. Следующая модель в линейке Xerox – 230-долларовый Phaser 3210 с поддержкой PCL и скоростью печати 12 с./мин – точно так же близка к Samsung ML-1250, и разница цен оказывается опять не в пользу Xerox.

XEROX PHASER 3110

★★★★☆

Цена – $190

Принтер с базовой функциональностью соответствует по классу младшим моделям Brother и Samsung, но стоит дороже их

ИТОГИ

Самое высокое быстродействие продемонстрировала, как и следовало ожидать, 16-страничная модель **Minolta PagePro 1250w**. Это достаточно дорогой аппарат, но его стоимость вполне оправдана столь замечательной производительностью. К тому же данная модель обеспечивает наилучшее максимальное разрешение, что сказывается на качестве вывода документов, содержащих мелкие детали. В итоге, эти два преимущества принесли ей победу, и мы награждаем Minolta PagePro 1250w почетным знаком **«Выбор редакции: Лучшее качество»**. Интересна также ее упрощенная версия – PagePro 1200w, у которой заявленная скорость печати снижена до 12 с./мин, что пропорционально сказалось на времени вывода тестовых документов, но зато и цена ниже. PagePro 1200w – хороший выбор для тех, кто хочет получить недорогую модель с разрешением 1200 dpi.

На данный момент компания Samsung предпринимает беспрецедентный «штурм» рынка лазерных принтеров, «выбрасывая» модели с лучшими, чем у конкурентов, характеристиками по более низким ценам. Поэтому среди устройств начального уровня практически все продукты с лучшим соотношением цены, качества и функциональности носят марку Samsung. Это касается в первую очередь Samsung ML-1510 с заявленной скоростью печати 14 с./мин, который уверенно обгоняет всех конкурентов и не уступает в быстродействии победителю теста. Данные показатели, а также более низкое разрешение не позволили ему сравняться с PagePro 1250w, но, если продукт Minolta по каким-то причинам вас не устраивает или недоступен, ML-1510 станет достойной заменой.

Еще интереснее принтер Samsung ML-1250, бывший претендентом на звание «Продукт года 2002» в категории принтеров. Это достаточно быстрая и качественная модель, поддерживающая PCL, а значит, способная печатать под управлением MS-DOS и меньше загружающая центральный процессор при работе в Windows. Стоит устройство всего $185 и за свою цену представляет собой лучший выбор – подобной функциональностью не может похвастаться ни один другой принтер стоимостью до $200. По всем статьям ML-1250 достоин звания **«Выбор редакции: Лучшая покупка»**.

Для многих покупателей вопросы производительности и качества печати не очень значительны: для их задач лазерный принтер как таковой уже имеет достаточно преимуществ по сравнению со струйным. В данном случае есть смысл приобрести одно из самых дешевых устройств – на сегодня это **Brother HL-1030** или **Samsung ML-1210**. Цены на них примерно одинаковы, но ML-1210 все-таки чуть быстрее и оснащен интерфейсом USB, поэтому предпочтительнее. К тому же большая распространенность принтеров Samsung увеличивает шансы найти эту модель по более выгодной цене. ■

Принтеры предоставлены компаниями

Hewlett-Packard
Представительство Hewlett-Packard в Украине: тел. (044) 490-6620

Minolta
Представительство Minolta в Украине: тел. (044) 230-1035

Samsung
Представительство Samsung в Украине: тел. 8-800-502-0000

Xerox
Представительство Xerox в Украине: тел. (044) 490-7111

Athlon XP 3200+ против Pentium 4 3,20 GHz:

Intel побеждает, AMD не сдается

Максим Потапов

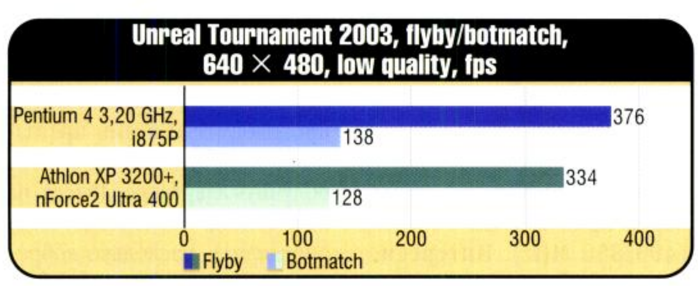
В апреле мы наблюдали бой «в супертяжелом весе» между процессорами AMD и Intel, закончившийся вничью *(www.itc.ua/13139)*. Теперь на арену выходят более мощные CPU в «сопровождении» новых чипсетов NVidia nForce2 Ultra 400 и Intel i875P. Эта схватка станет переломным моментом в противостоянии AMD и Intel. Встречайте Athlon XP 3200+ и Pentium 4 3,20 GHz!

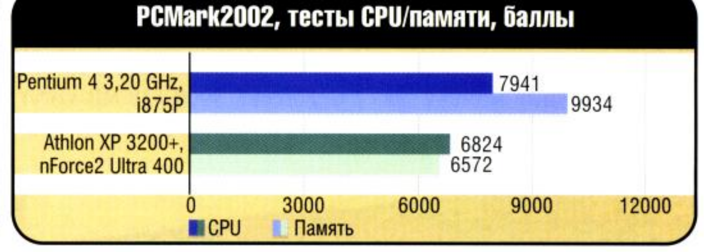
Как мы рассказывали в июньском номере «Домашнего ПК» (*www.itc.ua/13814*), Pentium 4 получил новую шину FSB 800 MHz и новую платформу i875P/865PE, обладающую двухканальным контроллером памяти PC3200 DDR SDRAM (400 MHz). Это обеспечило Intel безоговорочное лидерство в высокопроизводительном сегменте рынка. Прошло совсем немного времени, и в Украине появился Athlon XP, ускоренный аналогичным образом: модель 3200+ получила шину FSB 400 MHz (ранее Athlon XP имел FSB 333 MHz) и новую платформу NVidia nForce2 Ultra 400. Стоит ли говорить, что Athlon XP 3200+ вместе с новейшим чипсетом NVidia представляет собой наилучшее решение от AMD для настольных систем. Но сможет ли оно потягаться с последними предложениями Intel – этот вопрос оставался открытым, пока мы не провели ряд тестов.

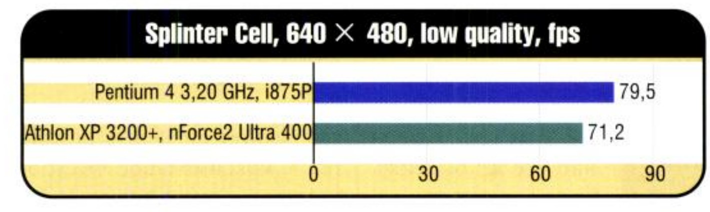
Как видно из диаграмм, Athlon XP 3200+ не имеет никаких шансов в борьбе с Pentium 4 3,20 GHz. Пожалуй, впервые за последние годы мы наблюдаем картину, когда AMD попросту нечего противопоставить Intel. Причины здесь кроются прежде всего в невозможности далее повышать тактовую частоту Athlon XP (у модели 3200+ она составляет всего 2,2 GHz). Несмотря на перевод на 0,13-микронный технологический процесс, «потолок» для этого процессора остался прежним – примерно 2,4 GHz (и мы сомневаемся, что увидим серийный Athlon XP с такой частотой). Повышение частоты FSB с 333 до 400 MHz дает некоторый выигрыш, но явно не такой, как переход Pentium 4 с 533 MHz на 800 MHz FSB. Аналогично, новая версия nForce2 смогла предложить лишь немногим большую производительность и была выпущена скорее для решения проблем совместимости с «400-мегагерцевыми» Athlon XP. В то же время чипсеты Intel i875P/865PE являются огромным шагом вперед по сравнению с Intel i845PE.

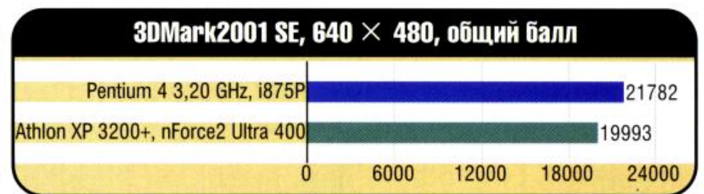
Следует отметить, что нынешнее поражение не отнимает у AMD лидерства в «бюджетном» сегменте. Athlon XP по-прежнему является лучшим процессором по соотношению цены и производительности. Приобретя материнскую плату на базе nForce2 Ultra 400, пользователь обеспечивает себе безбедное существование на ближайшие годы. Безбедное в том смысле, что ему не грозит разорение, если возникнет необходимость модернизации процессора. Кроме того, если учесть, что 0,13-микронные Athlon XP имеют разблокированный коэффициент умножения, даже самую дешевую модель можно превратить в «топовый» CPU. Для этого потребуется лишь установить частоту FSB 400 MHz (стандартную для nForce2 Ultra 400) и подобрать такой множитель, чтобы результирующая тактовая частота не оказалась выше возможностей процессора.

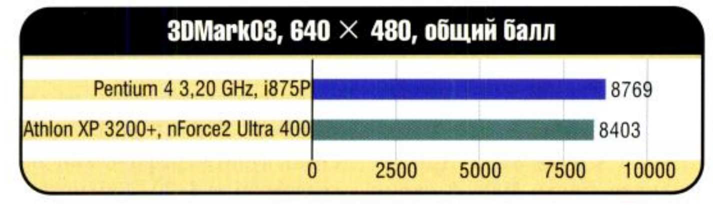
Итак, AMD проиграла бой за звание «чемпиона мира» среди высокопроизводительных процессоров, но ее «война» с Intel еще не закончена. Нынешней осенью мы получим принципиально новую платформу от AMD и тогда, будем надеяться, увидим более захватывающий поединок, чем в этот раз. ■

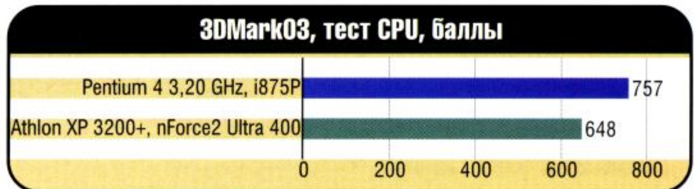












GeForceFX 5900 Ultra и Radeon 9800 Pro – выбор завтрашнего дня

Максим Потапов

Почти целый год ATI удерживала пальму первенства в высокопроизводительном секторе рынка графических акселераторов. 9700-я серия Radeon была вне конкуренции, и Radeon 9800 Pro лишь упрочил лидирующую позицию ATI. NVidia предприняла отчаянную попытку догнать соперника, выпустив GeForceFX 5800 Ultra, но этот графический чип не оправдал возложенных на него надежд. И теперь, после тщательной «работы над ошибками», NVidia представляет свой новый флагман – GeForceFX 5900 Ultra.

Что же изменилось в GeForceFX 5900 Ultra по сравнению с его «бета-версией номер 5800»? Прежде всего, увеличилась пропускная способность шины, связывающей графический чип с локальной видеопамятью. Ее разрядность повысилась со 128 до 256 бит, при этом дорогостоящая память DDR II уступила место обычной DDR. 256-битный интерфейс обеспечил лучшую производительность GeForceFX 5900 Ultra по сравнению с 5800 Ultra даже несмотря на то, что тактовые частоты (ядра/памяти) снизились с 500/1000 до 450/850 MHz.

Другой важный момент связан с системой охлаждения, вернее с ее шумом, которым так «прославились» видеокарты GeForceFX 5800/Ultra. Нельзя сказать, что модели GeForceFX 5900/Ultra работают беззвучно (им все же необходим интенсивный обдув), но и из общего компьютерного «гула» они не выбиваются.

Отличие GeForceFX 5900 Ultra от обычной, «не-ультра» версии, состоит в том, что она оснащена 256 MB памяти, организованной по так называемой двухбанковой схеме. Кроме того, у GeForceFX 5900 128 MB могут оказаться более низкие тактовые частоты ядра/памяти, как видно на примере видеокарты производства Gainward (400/850 MHz). Интересно, что даже при разгоне данной модели до 450/900 MHz (и это было достигнуто без проблем) ее быстродействие все же осталось более низким по сравнению с 256-мегабайтовой GeForceFX 5900 Ultra, работающей в штатном режиме.



AOpen Aeolus FX 5900 Ultra



Gainward FX 5900 128 MB

Сравнивая производительность 5900-й серии GeForceFX с топ-моделями ATI в реальных играх, мы можем констатировать, что NVidia все-таки удалось настичь соперника. Но вот обогнать – пожалуй, нет. И теперь борьба между компаниями перешла в другую плоскость. Пока не выпущены новые, более мощные чипы, обе фирмы интенсивно работают над оптимизацией драйверов, их настройкой под конкретные приложения, что само по себе похвально. Однако первоочередное внимание уделяется повышению результатов в тестовых приложениях, таких как 3DMark2001 SE и 3DMark03, что затрудняет использование этих программ в качестве объективного «мерила» быстродействия. Бороться с порочной практикой, когда производители всеми правдами и неправдами стремятся получить лавры победителя, на наш взгляд, бесполезно. Ведь определить, насколько добросовестно подошли разработчики к настройке драйверов под конкретное приложение, порой бывает невозможно. Кроме того, нас в любом случае волнует конечный результат – максимальное быстродействие в данной игре. И будет ли он достигнут за счет «грубой силы» графического процессора или же путем программных ухищрений – не так уж важно. Игры, ради которых стоит купить графический акселератор за $300–400, можно

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Конфигурация тестовой системы

Pentium 4 3,20 GHz, два модуля памяти Corsair CMX256A-3200LL по 256 MB, материнская плата ABIT IC7-G на чипсете Intel i875P, видеокарты AOpen Aeolus GeForceFX 5900 Ultra 256 MB, Gainward Ultra/1200XP Golden Sample (GeForceFX 5900 128 MB), Gigabyte Radeon 9800 Pro 128 MB, Gigabyte Radeon 9700 Pro 128 MB, FIC A97 Radeon 9700 128 MB.

Операционная система и драйверы

Windows XP Professional SP1, DirectX 9.0a, NVidia Detonator 44.03, ATI Catalyst 3.5 (7.90). Настройки драйверов по умолчанию

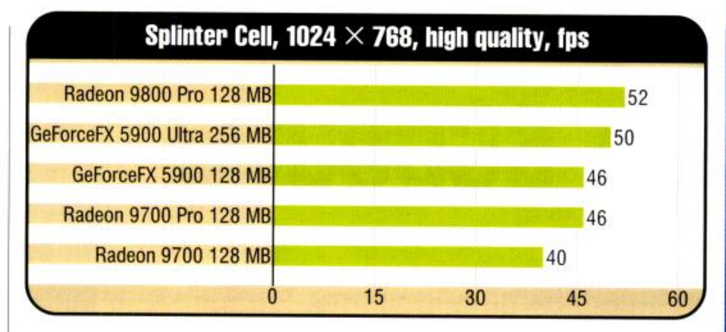
Тестовые программы

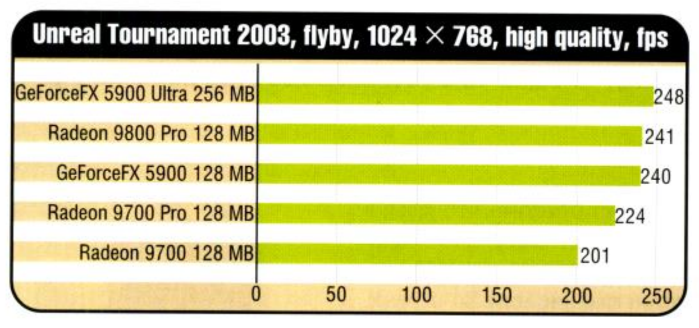
Unreal Tournament 2003, version 2225 (benchmark.exe в директории ..\UT2003\System, стандартные файлы maxdetail.ini и maxdetailuser.ini).

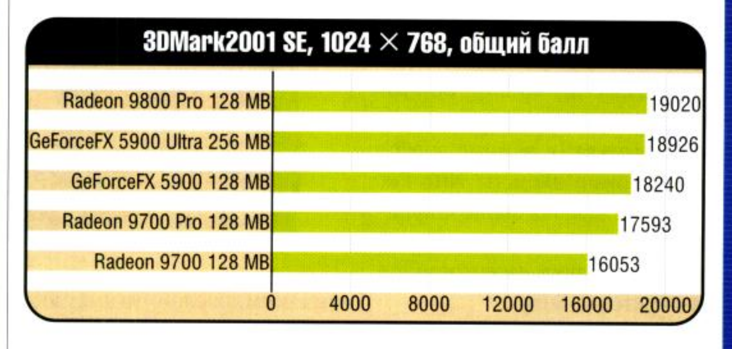
Splinter Cell, patch 1.02.087 (timedemo.bat в директории ..\Splinter Cell\System с параметром shadowmode=projector). Мы взяли среднее арифметическое по средним результатам на трех игровых уровнях.

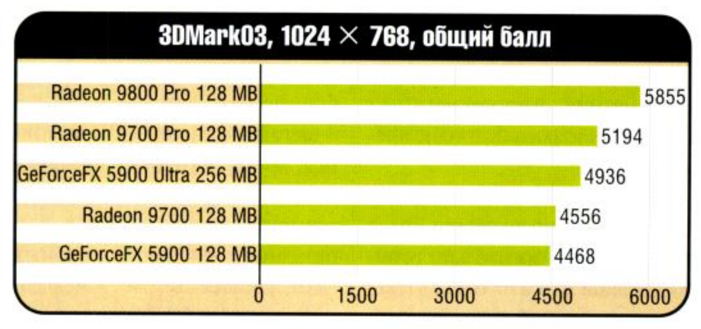
3DMark2001 SE Pro, build 330.

3DMark03 Pro, version 3.3.0









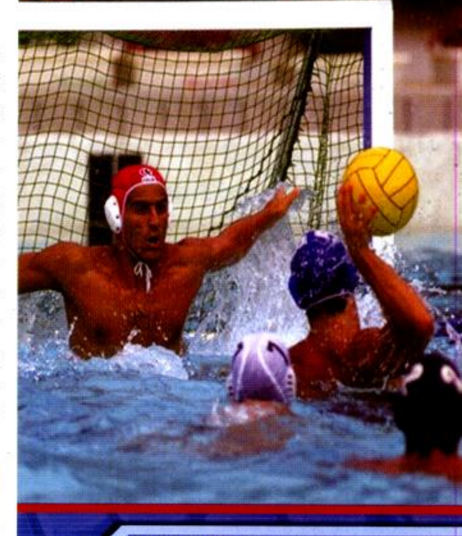
пересчитать по пальцам, так что мы не удивимся, если появятся специальные версии драйверов с названием, скажем, «Doom III Edition».

Говоря о результатах тестирования, хочется особое внимание уделить Splinter Cell. Эта игра, основанная на Unreal Technology, дает очень ясное представление о запросах игр будущего. К тому же нам пока что ничего не известно о попытках ATI и NVidia особым образом «настроить» свои драйверы под данный игровой тест (чего нельзя сказать об Unreal Tournament 2003). Значит, есть все предпосылки, чтобы использовать Splinter Cell в качестве профилирующего теста до выхода новых игр.

В Splinter Cell Radeon 9800 Pro уверенно опережает GeForceFX 5900 Ultra – как в прошлом Radeon 9700 Pro обгонял GeForceFX 5800 Ultra. Если принять во внимание другие тесты (кроме Unreal Tournament 2003), можно было бы отдать лавры победителя Radeon 9800 Pro, но мы не станем этого делать. Лучше подождем выхода хотя бы одной из игр, использующих новейшие графические технологии, чтобы вынести окончательный вердикт. Пока не появятся такие игры, как Half-Life 2, Doom III, DeusEx 2 или S.T.A.L.K.E.R., покупать GeForceFX 5900 Ultra или же Radeon 9800 Pro не имеет смысла. Если все же есть острая необходимость в приобретении высокопроизводительной видеокарты, тогда лучше всего остановиться на Radeon 9700 128 MB, обладающей в полтора-два раза более низкой ценой, чем остальные участники тестирования, при вполне приличном быстродействии. ■

ВИДЕОКАРТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ:

AOpen	K-Trade	(044) 252-9222
FIC	«Евро Плюс»	(044) 249-3741
Gainwad	Gainward	www.gainward.com
Gigabyte	«Версия»	(044) 554-2747



Samsung Digital-cam SCD5000

Сергей Галушка

Первый вопрос, возникающий у многих пользователей при беглом взгляде на SCD5000, – зачем столько сложностей? Почему нельзя было применить одну 4-мегапиксельную матрицу и один 10-кратный объектив как для фото, так и для видео?

Дело в том, что в большинстве современных 4-мегапиксельных фотоаппаратов используются 3–4-кратные объективы, и лишь некоторые из них со специально сконструированной «оптикой» позволяют масштабировать кадр в пять и более раз. Достичь в цифровой фототехнике, к примеру, сочетания 10-кратная оптика – 4-мегапиксельная матрица – довольно сложная задача, требующая совершенно иных подходов, чем при разработке обычных «мыльниц».

Компании Samsung удалось найти компромисс в этом вопросе. Она представила на суд пользователей весьма забавную и модную штучку – стильный «медиатрансформер» третьего тысячелетия, показательный пример конвергенции цифрового фото и видео. Естественно, мы с особым нетерпением ждали появления этого устройства в Украине, чтобы испытать его в деле.

Следует отметить, что, как и в предыдущих имиджевых моделях камкордеров, в SCD5000 заметно влияние Sony. Во-первых, в нем используются довольно дорогие карты памяти Memory Stick (в комплект входит носитель емкостью 16 MB). Во-вторых, на верхней панели подвижного модуля (в режиме видео) расположен элемент Nite Pix (on/off), включающий инфракрасную подсветку для ночной съемки, – также патентованное изобретение Sony.

Помимо автоматической, SCD5000 допускает выбор трех специфических настроек баланса белого – облачность, лампы накаливания, флюоресцентный свет. Ручной захват белого не предусмотрен.

2-дюймовый LCD-монитор способен поворачиваться более чем на 180° относительно горизонтальной и на 270° относительно вертикальной оси, создавая тем самым дополнительные удобства при фотографировании.



ФОТОКАМЕРА

Как уже отмечалось выше, цифровая фотокамера оснащена 4-мегапиксельной CCD-матрицей; кроме того, имеются также автоматически выдвигающаяся вспышка, поддерживающая компенсацию «эффекта красных глаз», и режим съемки с замедленной выдержкой Night Scene, что позволяет делать снимки при низкой освещенности. Оптика фотокамеры допускает 3-кратное масштабирование кадра, подключение устройства к компьютеру производится по интерфейсу USB 1.1.

В режиме фотоаппарата система обеспечивает три степени компрессии снимков, размеры кадра при этом варьируются в пределах от 640 × 480 до 2272 × × 1704 пикселов. При просмотре изображений можно проводить практически все основные манипуляции с файлами – вращать, удалять, защищать от стирания и т. д. Помимо этого, доступны три цифровых эффекта (причем как для фото, так и для видео) – Black & White, Sepia и Sunset.

КАМКОРДЕР

Видеокамера оборудована 0,68-мегапиксельной CCD-матрицей (к сожалению, тестовый сэмпл, попавший к нам в редакцию, поддерживал систему цветности NTSC). Встроенное меню дает возможность переключать запись видео на пленку MiniDV либо на карту памяти в формате MPEG-4. Камкордер оснащен 10-кратным оптическим и 800-кратным цифровым зумом. Подключение к компьютеру производится по стандартному интерфейсу FireWire.

Камера поддерживает фирменный режим EasyQ, позволяющий новичку с ходу приступить к съемке в автоматическом режиме. С помощью колеса навигации по пунктам системного меню в ручном режиме можно изменять фокусное расстояние объектива: кроме того, используя его во время видеосъемки, очень удобно быстро варьировать величину выдержки затвора, а также вводить поправку в экспозицию – около 30 значений.

Кнопка Slow Shutter обеспечивает циклическое переключение скорости затвора – весьма полезная функция при работе в условиях плохой освещенности либо при оцифровке аналогового видео с экрана. Наличие множества стандартных программ облегчит настройку аппарата для различных видов съемки. ■

SAMSUNG DIGITAL-CAM SCD5000
★★★★★
Цена – $1299
Продукт предоставлен компанией MTI: тел. (044) 458-3856

+ Полноценный цифровой фотоаппарат со встроенной вспышкой и камкордер в одном устройстве
– Блеклый «глазной» LCD-видоискатель; поддержка только Memory Stick
! Удобная модель, обеспечивающая неплохое качество любой съемки



MSI MEGA PC

Роман Хархалис

Одна из основных областей применения домашнего компьютера – воспроизведение аудио- и видеофайлов, а также их запись, обработка и архивирование. Другими словами, ПК в такой ипостаси – своеобразный «центр управления мультимедиа», универсальный проигрыватель всего, который хотелось бы поставить в гостиную, чтобы развлекать семью и гостей. Очевидно, что в этом случае унылый стандартный корпус не совсем уместен, а вместо него напрашивается более привлекательное решение, по возможности стилизованное под бытовую технику.

MSI MEGA PC – один из вариантов шасси для построения такого «бытового ПК». Это не просто корпус, а так называемый *barebone PC* – предсобранная система, состоящая из корпуса, материнской платы и ряда дополнительных элементов оснащения. Для превращения в полноценный компьютер в нее надо доустановить процессор, память, жесткий диск и оптический привод. От ряда аналогичных продуктов, в том числе и освещенных на страницах «Домашнего ПК» (в частности, весьма удачной системы Shuttle XPC), он отличается функцией автономного проигрывания аудио- и MP3-дисков, а также приема радиопередач посредством встроенного тюнера. В этом режиме он может работать без загрузки Windows и без подачи питания на процессор, винчестер и другие энергопотребляющие и теплогенерирующие блоки. Управление параметрами воспроизведения включенного в так называемом Hi-Fi-режиме компьютера осуществляется с помощью кнопок и верньера на лицевой панели корпуса, либо с удобного пульта ДУ. При этом на ЖК-индикатор выводится служебная информация – совсем как на бытовой мини-системе.



MEGA PC обладает широкой функциональностью и возможностями апгрейда. Он изначально оснащен встроенными аудио- и видеоадаптерами, универсальным считывателем флэш-карт, AM/FM-радиоприемником (а опционально – еще и TV-тюнером, работающим в Hi-Fi-режиме), поддержкой USB 2.0, FireWire, а также цифровыми входами и выходами звука. Разъемы всех этих интерфейсов дублируются на передней панели корпуса.

Система рассчитана на установку процессора Intel Pentium 4 или Celeron на базе соответствующего ядра, двух модулей DDR-памяти, одного жесткого диска и одного оптического привода. При желании вместо кард-ридера можно установить другое 3,5-дюймовое устройство, например флоппи-дисковод. По одному слоту PCI и AGP обеспечивают расширяемость системы, позволяя поставить, например, плату видеозахвата или более производительную видеокарту, чем встроенный адаптер чипсета SIS 651.

Внутренняя компоновка MEGA PC, как и следовало ожидать, весьма плотная. Комплектующие приходится монтировать в строго определенном порядке, так как в противном случае забытое устройство просто не удастся «протиснуть» на его место. Вместе с системой поставляется фирменный процессорный кулер с малошумящим вентилятором. Конструкция охладителя обеспечивает выброс воздуха, обдувающего радиатор CPU, сразу же за пределы корпуса через специальную решетку.

Основным недостатком системы является неудачная конструкция крепления винчестера – она остро нуждается в виброизоляции, что, впрочем, нетрудно сделать и кустарным способом, вырезав и установив соответствующие прокладки из резины. Если этим пренебречь, корзина с приводами начинает вибрировать, колебания резонируют в закрытом корпусе и передаются на стол, что порождает неприятный гул. Плотно забитое скрученными шлейфами «нутро» компьютера – зрелище, способное повергнуть в шок любого оверклокера. Само собой, что конвекция воздуха в корпусе затруднена, поэтому лучше поискать для системы аэродинамические кабели. При воспроизведении MP3-файлов в Hi-Fi-режиме на дисплее отображаются только номера треков – имена файлов просмотреть нельзя, не говоря уже об информации из ID3-тегов.

К счастью, все эти проблемы либо не очень существенны, либо легко разрешимы. В остальном же MEGA PC показал себя с лучшей стороны. Думаем, что на сегодня это оптимальная основа для построения бытового ПК, аналогов которой мы пока не встречали. ■

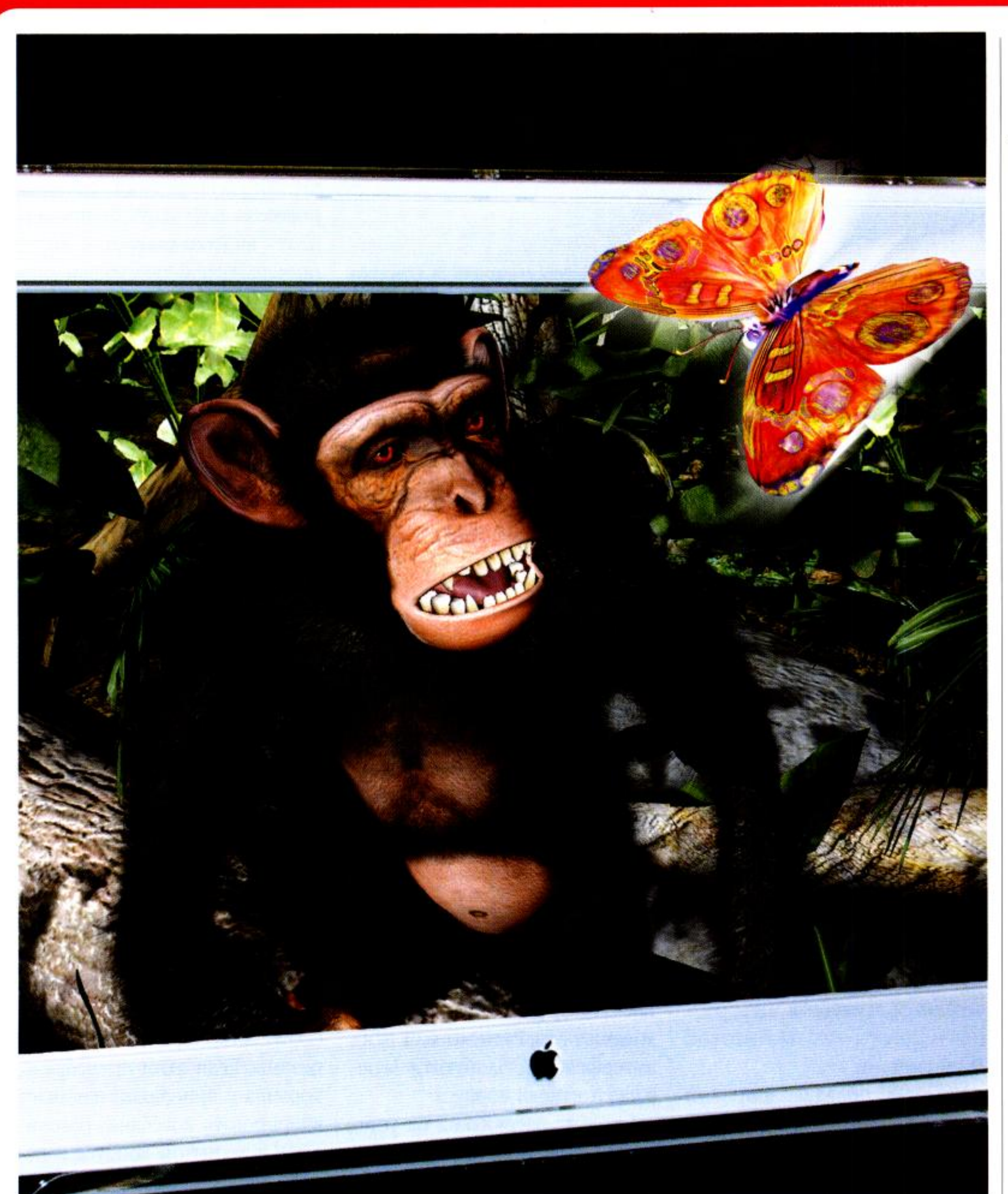
MSI MEGA PC
★★★★★
Цена – $300
Продукт предоставлен компанией MTI: тел. (044) 458-3856

+ Привлекательный внешний вид; богатая оснащенность; автономное проигрывание музыки; низкий уровень шума

– Высокая цена; незначительные недостатки конструкции

! Отличная платформа для построения бытового ПК, имеющая уникальный дизайн и функции





Современные технологии трехмерной графики

Антон Бреусов

Мы постоянно пишем о новых 3D-акселераторах, однако их функциональные возможности до сих пор освещали достаточно бегло. Пришло время восполнить этот пробел и рассказать, как устроен современный 3D-ускоритель, что и зачем он умеет.

За последний десяток лет графические карты, позже названные *3D-акселераторами*, прошли немалый путь развития – от первых SVGA-ускорителей, о 3D вообще ничего не знавших, и до самых современных игровых «монстров», берущих на себя все функции, связанные с подготовкой и формированием трехмерного изображения, которое производители именуют «кинематографическим». Естественно, с каждым новым поколением видеокарт создатели добавляли им не только дополнительные мегагерцы и мегабайты видеопамяти, но и множество самых разных функций и эффектов. Давайте же посмотрим, *чему*, а главное, *зачем* научились акселераторы последних лет, и что это дает нам, любителям трехмерных игр.

Но сначала нелишним будет выяснить, какие действия производит программа (или игра) для того, чтобы получить в итоге трехмерную картинку на экране монитора. Набор таких действий принято называть *3D-конвейером* – каждый этап в конвейере работает с результатами предыдущего (здесь и далее курсивом выделены термины, которые более подробно освещены в нашем «Глоссарии 3D-графики» в конце статьи).

На первом, подготовительном, этапе программа определяет, какие объекты (3D-модели, части трехмерного мира, спрайты и прочее), с какими текстурами и эффектами, в каких местах и в какой фазе анимации нужно отобразить на экране. Также выбираются положение и ориентация виртуальной камеры, через которую зритель смотрит на мир. Весь этот исходный материал, подлежащий дальнейшей обработке, называется *3D-сценой*.

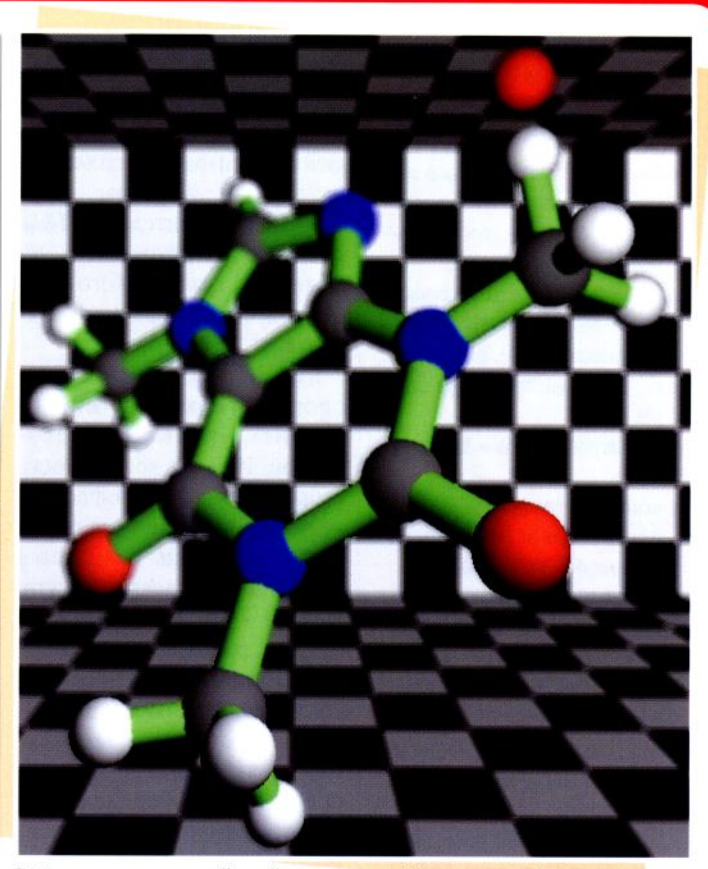
Далее наступает очередь собственно 3D-конвейера. Первым шагом в нем является *тесселяция* – процесс деления сложных поверхностей на треугольники. Следующие обязательные этапы – взаимосвязанные процессы *трансформации координат точек* или *вершин*, из которых состоят объекты, их *освещения*, а так-

же *отсечения* невидимых участков сцены.

Рассмотрим *трансформацию координат*. У нас имеется трехмерный мир, в котором расположены разные трехмерные же объекты, а в итоге нужно получить двумерное плоское изображение этого мира на мониторе. Поэтому все объекты проходят несколько стадий преобразования в разные системы координат, называемых еще *пространствами* (*spaces*). Вначале *локальные*, или *модельные*, координаты каждого объекта преобразовываются в *глобальные*, или *мировые*, координаты. То есть, используя информацию о расположении, ориентации, масштабе и текущем кадре анимации каждого объекта, программа получает уже набор треугольников в единой системе координат. Затем следует преобразование в *систему координат камеры* (*camera space*), с помощью которой мы смотрим на моделируемый мир. После чего отсчет будет начинаться из фокуса этой камеры – по сути как бы «из глаз» наблюдателя. Теперь легче всего исключить из дальнейшей обработки целиком невидимые (*отбраковка*, или *culling*) и «обрезать» частично видимые (*отсечение*, или *clipping*) для наблюдателя фрагменты сцены.

Параллельно производится *освещение* (*lighting*). По информации о расположении, цвете, типе и силе всех размещенных в сцене источников света рассчитывается степень освещенности и цвет каждой вершины треугольника. Эти данные будут использованы позже при *растеризации*. В самом конце, после коррекции перспективы, координаты трансформируются еще раз, теперь уже в *экранное пространство* (*screen space*).

На этом заканчивается трехмерная векторная обработка изображения и наступает очередь двумерной, т. е. *текстурирования* и *растеризации*. Сцена теперь представляет собой псевдотрехмерные треугольники, лежащие в плоскости экрана, но еще с информацией о глубине относительно плоскости экрана каждой из вершин. Растеризатор вычисляет цвет всех пикселов, составляющих треугольник, и заносит его в *кадровый буфер*. Для этого на треугольники накладываются текстуры, часто в несколько слоев (основная текстура, текстура освещения, детальная текстура и т. д.) и с различными режимами *модуляции*. Также производится окончательный расчет *освещения* с использованием какой-либо *модели затенения*, теперь уже для каждого пиксела изображения. На этом же этапе выполняется окончательное удаление невидимых участков сцены. Ведь треугольники могут располагаться на разном расстоянии от наблюдателя, перекрывать друг друга полностью или частично, а то и пересекаться.


Эффект, имитирующий глубину резкости (фокусное расстояние) реальной кинокамеры: объекты, находящиеся в фокусе, имеют четкий вид, а остальные выглядят размытыми

Сейчас повсеместно применяется алгоритм с использованием *Z-буфера*. Результирующие пикселы заносятся в Z-буфер, и как только все изображение будет готово, его можно отображать на экране и начинать строить следующее.

Теперь, когда нам понятно устройство 3D-конвейера в общем виде, давайте взглянем на архитектурные различия разных поколений 3D-ускорителей. Каждая стадия 3D-конвейера очень ресурсоемка, требует миллионов и миллиардов операций для получения одного кадра изображения, причем двумерные этапы текстурирования и растеризации гораздо «прожорливее» геометрической обработки на ранних, векторных, стадиях конвейера. Так что перенос как можно большего количества стадий в «видеожелезо» благотворно влияет на скорость обработки 3D-графики и значительно разгружает CPU. Первое поколение ускорителей брало на свои плечи только последний этап – текстурирование и растеризацию, все предыдущие шаги программа должна была просчитать сама с помощью CPU. Рендеринг происходил куда быстрее, чем при полном отсутствии 3D-акселерации, ведь видеокарта уже выполняла наиболее тяжелую часть работы. Но все же с увеличением сложности сцен в 3D-играх программная трансформация и освещение становились узким горлышком, препятствующим увеличению скорости. Поэтому в 3D-акселераторы начиная с первых моделей NVidia GeForce и ATI Radeon был добавлен блок, именуемый *T&L-блоком*. Как видно из названия, он отвечает за *трансформацию* и *освещение*, т. е. теперь и за начальные стадии 3D-конвейера. Его даже правильнее называть *TCL-блоком* (*Transformation-Clipping-Lighting*), поскольку отсечение – тоже его задача. Таким образом, игра, использующая аппаратный T&L, практически полностью освобождает центральный процессор от работы над графикой, а значит, появляется возможность «нагрузить» его другими расчетами, будь то физика или искусственный интеллект.



«Нефотореалистичный рендеринг»: использование шейдеров для имитации «плоской» картины, нарисованной вручную

НЕКОТОРЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ, РЕАЛИЗУЕМЫЕ С ПОМОЩЬЮ ШЕЙДЕРОВ

- Оптически точное (попиксельное) освещение и мягкие тени от всех объектов, произвольные модели освещения;
- различные эффекты отражения и преломления лучей для моделирования воды, льда, стекла, витражей, подводных бликов и т. д.;
- реалистичная рябь и волны на воде;
- «кинематографические» эффекты *Depth of Field* (*глубина резкости*) и *Motion blur;*
- качественная, детальная анимация скелетных моделей (состоящих из системы управляющих анимацией модели «косточек»), мимика;
- так называемый «нефотореалистичный рендеринг» (Non-Photorealistic Rendering, NPR): имитация стилей рисования различных художников, эффект карандашного наброска или классической, рисованной 2D-анимации;
- реалистичная имитация ткани, меха и волос;
- процедурные текстуры (в том числе анимационные), не требующие затрат CPU и загрузки каждого кадра в видеопамять;
- полноэкранные фильтры постобработки изображения: дымка, гало, капли дождя на стекле, шумовой эффект и т. д.;
- объемный рендеринг: более реалистичные дым и огонь;
- многое другое.

Казалось бы, все хорошо и чего еще желать? Но не стоит забывать, что любой перенос функций «в железо» означает отказ от гибкости, присущей программным решениям. И с появлением аппаратного T&L у программистов и дизайнеров, желающих реализовать какой-то необычный эффект, осталось лишь три варианта действий: они могли либо полностью отказаться от T&L и вернуться к медленным, но гибким программным алгоритмам, либо пытаться вмешиваться в этот процесс, выполняя постобработку изображения (что не всегда возможно и уж точно очень медленно)... либо ждать реализации нужной функции в следующем поколении видеокарт. Производителей аппаратуры такой расклад тоже не устраивал – ведь каждое дополнительное T&L-расширение приводит к усложнению графического чипа и «раздуванию» драйверов видеокарт.

Как мы видим, не хватало способа гибко, на «микроуровне», управлять видеокартой. И такая возможность была подсказана профессиональными пакетами для создания 3D-графики. Называется она *шейдер* (*shader*). По сути, шейдер – это небольшая программа, состоящая из набора элементарных операций, часто применяющихся в 3D-графике. Программа, загружаемая в акселератор и непосредственно управляющая работой самого графического процессора. Если раньше программист был ограничен набором заранее определенных способов обработки и эффектов, то теперь он может составлять из простых инструкций любые программы, позволяющие реализовывать самые разные эффекты.

По своим функциям шейдеры делятся на две группы: *вершинные* (*vertex shaders*) и *пиксельные* (*pixel shaders*). Первые заменяют собой всю функциональность T&L-блока видеокарты и, как видно из названия, работают с вершинами треугольников. В последних моделях акселераторов этот блок фактически убран – его эмулирует видеодрайвер с помощью вершинных шейдеров. Пиксельные же шейдеры предоставляют гибкие возможности для программирования блока мультитекстурирования и работают уже с отдельными пикселами экрана.

Шейдеры также характеризуются номером версии – каждая последующая добавляет к предыдущим все новые и новые возможности. Наиболее свежей спецификацией пиксельных и вершинных шейдеров на сегодняшний день является версия 2.0, поддерживаемая DirectX 9, – на нее и будут ориентироваться как производители акселераторов, так и разработчики новых игр. На их поддержку аппаратурой стоит обращать внимание и пользователям, желающим приобрести современную игровую видеокарту. Тем не менее экспансия игр, построенных на шейдерных технологиях, только начинается, так что и более старые вершинные шейдеры (1.1), и пиксельные (1.3 и 1.4) будут использоваться еще как минимум год, хотя бы для создания сравнительно простых эффектов – пока DirectX 9-совместимые акселераторы не получат большего распространения.

Первые шейдеры состояли всего из нескольких команд, и их нетрудно было написать на низкоуровневом языке ассемблера. Но с ростом сложности шейдерных эффектов, насчитывающих иногда десятки и сотни команд, возникла необходимость в более удобном, высокоуровневом языке написания шейдеров. Их появилось сразу два: NVidia Cg (C for graphics) и Microsoft HLSL (High Level Shading Language) – последний является частью стандарта DirectX 9. Достоинства и недостатки этих языков и прочие нюансы будут интересны только программистам, так что подробнее на них мы останавливаться не станем.

Теперь давайте посмотрим, что необходимо для того, чтобы получить все те возможности, которые дает столь полезная технология, как шейдеры последнего поколения. А нужно следующее:

- самая свежая версия DirectX, на данный момент это DirectX 9.0b;
- видеокарта с поддержкой DirectX 9;
- самые свежие драйверы видеокарты (в более старых некоторые функции могут отсутствовать);
- игра, использующая все эти возможности.

Тут же хотелось бы развеять вероятные заблуждения. Некоторые трактуют популярный ныне термин «DirectX 9-совместимая видеокарта» следующим образом: «такая видеокарта будет работать и раскрывать все свои возможности только под API DirectX 9», или же «DirectX 9 стоит устанавливать на компьютер только с такой видеокартой». Это не совсем верно. Подобное определение скорее означает: «данная видеокарта обладает возможностями, требуемыми от нее спецификацией DirectX 9».

ГЛОССАРИЙ 3D-ГРАФИКИ

3D API

Набор библиотек, интерфейсов и соглашений для работы с 3D-графикой. Сейчас



Имитация отражающих поверхностей с помощью специальной текстуры – карты среды, представляющей собой изображение окружающего объект мира


Имитация меха с помощью шейдеров

широко используются два 3D API: открытый и кросс-платформенный OpenGL (Open Graphics Library) и Microsoft Direct3D (он же DirectX Graphics), являющийся частью универсального мультимедийного API DirectX.

3D-акселератор, или 3D-ускоритель (3D-accelerator)

Видеокарта, способная брать на себя обработку трехмерной графики, освобождая таким образом центральный процессор от этой рутинной работы.

3D-конвейер, или конвейер рендеринга (3D-pipeline, или rendering pipeline)

Многоступенчатый процесс преобразования внутренних данных программы в изображение на экране. Обычно включает как минимум трансформацию и освещение, текстурирование и растеризацию.

3D-сцена

Часть виртуального трехмерного мира, подлежащая рендерингу в данный момент времени.

Depth of Field (глубина резкости)

«Киноэффект», имитирующий глубину резкости (фокусное расстояние) реальной кинокамеры, при этом объекты, находящиеся в фокусе, имеют четкий вид, а остальные выглядят размытыми.

Displacement mapping (текстурирование картами смещения)

Метод моделирования мелких деталей рельефа. При его использовании специальной текстурой – картой смещения – задается, насколько различные части поверхности будут выпуклыми или вдавленными относительно базового треугольника, к которому применяется этот эффект. В отличие от рельефного текстурирования этот метод является «честным» и действительно изменяет геометрическую форму объекта. Пока только некоторые новейшие 3D-акселераторы непосредственно поддерживают карты смещения.

MIP-mapping

Вспомогательный метод улучшения качества и повышения скорости текстурирования, заключающийся в создании нескольких вариантов текстуры с уменьшенным разрешением (например, 128 × × 128, 64 × 64, 32 × 32 и т. д.), называемых MIP-уровнями. По мере удаления объекта будут выбираться все более «мелкие» варианты текстуры.

Motion-blur (он же временной антиалиасинг)

Довольно новая методика более реалистичной передачи движения за счет «смазывания» изображения объектов в направлении их перемещения. Зрители привыкли к данному эффекту, характерному для кино, поэтому без него картинка кажется неживой даже при высоких FPS. Реализуется motion-blur через многократную отрисовку объекта в кадр в разных фазах его движения или же «размазыванием» изображения уже на пиксельном уровне.

Z-буфер (Z-buffer)

Z-буферизация – один из методов удаления невидимых участков изображения. При его использовании для каждого пиксела на экране в видеопамяти хранится расстояние от этой точки до наблюдателя. Само расстояние называется глубиной сцены, а этот участок памяти – Z-буфером. При выводе очередного пиксела на экран его глубина сравнивается с сохраненной в Z-буфере глубиной предыдущего пиксела с такими же координатами, и если она больше, то текущий пиксел не рисуется – он будет невидимым. Если же меньше, то его цвет заносится в буфер кадра (frame buffer), а новая глубина – в Z-буфер. Таким образом гарантируется перекрывание дальних объектов более близкими.

Альфа-канал (alpha channel) и альфа-смешивание (alpha-blending).

В текстуре наряду с информацией о цвете в RGB-формате для каждого пиксела, может храниться степень его прозрачности, называемая альфа-каналом. При рендеринге цвет нарисованных ранее пикселов будет с разной степенью «проступать» и смешиваться с цветом выводимого пиксела, что позволяет получить изображение с различным уровнем прозрачности. Это и называется альфа-смешиванием. Такой прием используется очень часто: для моделирования воды,

ИНТЕРЕСНЫЕ ССЫЛКИ

www.scene.org
Громадный архив творчества сотен «демомейкерских» групп и отдельных мастеров демо-сцены за последние годы. Для тех, кто не знаком с этим явлением, поясним: «demo» в данном случае называется программа, генерирующая в реальном времени небольшой (обычно 5–10 минут) ролик с графикой, звуком и музыкой. Демо последних лет активно используют самые свежие технические наработки и, конечно же, шейдеры.

www.nvidia.com view.asp?PAGE=demo_catalog
Каталог «больших» технологических демок от NVidia.

www.nvidia.com search.asp?keywords=Demo
Все технодемки NVidia, в том числе очень простые, состоящие из одного эффекта.

www.cgshaders.org
Примеры шейдерных эффектов, написанных на языке Cg.

www.ati.com/developer
Технодемки от ATI.

стекла, тумана, дыма, огня и прочих полупрозрачных объектов.

Антиалиасинг (antialiasing)

Метод борьбы со «ступенчатым» эффектом и резкими границами полигонов, возникающими из-за недостаточного разрешения изображения. Чаще всего реализуется путем рендеринга изображения в разрешении, гораздо большем установленного, с последующей интерполяцией в нужное. Поэтому антиалиасинг до сих пор очень требователен к объему видеопамяти и скорости 3D-акселератора.

Детальные текстуры (detail textures)

Прием, позволяющий избежать расплывания текстур на близком расстоянии от объекта и добиться эффекта мелкого рельефа поверхности без чрезмерного увеличения размера текстур. Для этого используется основная текстура нормального размера, на которую накладывается меньшая – с регулярным шумовым рисунком.

Кадровый буфер (frame buffer)

Участок видеопамяти, в котором производится работа по формированию изображения. Обычно используются два (реже три) буфера кадра: один (передний, или front-buffer) отображается на экране, а во второй (задний, или back-buffer) выполняется рендеринг. Как только очередной кадр изображения будет готов, они поменяются ролями: второй буфер будет показан на экране, а первый перерисован заново.

Карты освещенности (lightmap)

Простой и до сих пор часто применяющийся метод имитации освещения, заключающийся в наложении на основную текстуру еще одной – карты освещенности, светлые и темные места которой соответственно осветляют или затеняют изображение базовой. Карты освещенности рассчитываются заранее, еще на этапе создания 3D-мира, и хранятся на диске. Этот метод хорошо подходит для больших, статически освещенных поверхностей.

Карты среды (environment mapping)

Имитация отражающих поверхностей с помощью специальной текстуры – карты среды, представляющей собой изображение окружающего объект мира.



Отражение источника света в воде, реализованное с помощью T&L

Мультитекстурирование (multitexturing)

Наложение нескольких текстур за один проход акселератора. Например, основной текстуры, карты освещенности и карты с детальной текстурой. Современные видеокарты умеют обрабатывать как минимум 3–4 текстуры за раз. Если мультитекстурирование не поддерживается (или необходимо наложить больше слоев текстур, чем это может сделать акселератор «в один прием»), то используется несколько проходов, что, естественно, гораздо медленнее.

Освещение (lighting)

Процесс расчета цвета и степени освещенности пиксела каждого треугольника в зависимости от расположенных рядом источников света с использованием одного из методов затенения. Часто применяются следующие методы:

- плоское затенение (flat shading). Треугольники имеют одинаковую освещенность по всей поверхности;
- затенение Гуро (Gouraud shading). Информация об уровне освещенности и цвете, рассчитанная для отдельных вершин треугольника, просто интерполируется по поверхности всего треугольника;
- затенение Фонга (Phong shading). Освещение рассчитывается индивидуально для каждого пиксела. Наиболее качественный метод.



Три наиболее распространенных способа фильтрации текстур в сравнении (слева направо – билинейная, трилинейная и анизотропная)

Пиксел (pixel)

Отдельная точка на экране, минимальный элемент изображения. Характеризуется глубиной цвета в битах, определяющей максимально возможное количество цветов, и собственно значением цвета.

Пространство (space), или система координат

Некоторая часть трехмерного мира, в которой отсчет ведется от какого-то своего начала координат. Обязательно есть система мировых (world) координат, относительно начала которой измеряются положение и ориентация всех других объектов в 3D-мире, при этом у каждого из них есть своя система координат.

Процедурные текстуры

Текстуры, которые генерируются различными алгорит-

мами «на лету», а не рисуются художниками заранее. Процедурные текстуры могут быть как статическими (дерево, металл и др.), так и анимированными (вода, огонь, облака). Преимуществами процедурных текстур являются отсутствие повторяющегося рисунка и меньшие затраты видеопамяти для анимации. Но есть и недостаток – необходим расчет с использованием CPU или шейдеров.



Пример реализации воды с помощью вершинных и пиксельных шейдеров

Рельефное текстурирование (bump mapping)

Эффект придания поверхности шероховатостей рельефа с помощью дополнительной текстуры, называемой картой рельефа (bump map). Геометрия поверхности при этом не меняется, так что эффект хорошо различим только при наличии динамических источников света.

Рендеринг (rendering)

Процесс визуализации трехмерного изображения. Состоит из множества этапов, в совокупности называемых конвейером.

Тексел (texel)

Пиксел, но не экрана, а текстуры. Минимальный ее элемент.

Текстурирование, или наложение текстур (texturing, или texture mapping)

Самый распространенный метод реалистичного моделирования поверхностей – наложение на них текстур с изображением. При этом, конечно же, учитываются расстояние, перспектива, ориентация треугольника.

Текстура (texture)

Двумерное изображение – bitmap, «натягиваемое» на 3D-объект. С помощью текстур задаются самые различные параметры материала, из которого состоит объект: его рисунок (наиболее традиционное применение), степень освещенности разных его частей (карта освещенности, или lightmap), способность отражать свет (specular map) и рассеивать его (diffuse map), неровности (bump map) и др.

Тесселяция (tesselation)

Процесс деления сложных полигонов и кривых поверхностей, описанных математическими функциями, на приемлемые для 3D-акселератора треугольники. Шаг этот зачастую необязательный, скажем, 3D-модели в большинстве игр обычно и так уже состоят из треугольников. Но вот, например, закругленные стены в Quake III: Arena – пример объекта, для которого тесселяция необходима.

Точка, или вершина (vertex)

Точка в пространстве, заданная тремя координатами (x, y, z). Отдельные точки редко используются, но они являются основой для более сложных объектов: линий, треугольников, точечных спрайтов. Кроме самих координат, к точке могут «привязываться» другие данные: координаты текстуры, свойства освещения и тумана и т. д.

Трансформация

Общий термин для обозначения процесса многоступенчатого преобразования 3D-объектов в двумерное изображение на экране. Представляет собой перевод набора вершин из одной системы координат в другую.

Треугольник (triangle)

Практически вся трехмерная графика состоит из треугольников как самых простых и удобных для обработки примитивов – три точки всегда однозначно задают плоскость в пространстве, чего не скажешь о более сложных многоугольниках. Все другие многоугольники и криволинейные поверхности разбиваются на треугольники (по сути – плоские участки), котрые затем используются для вычисления освещенности и наложения текстур. Процесс этот называется тесселяцией.

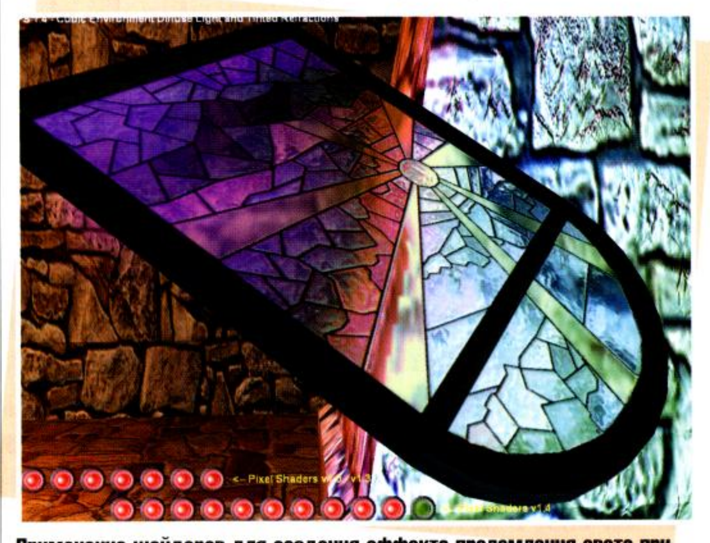


Фильтрация текстур (texture filtering)

Метод улучшения качества текстурирования при изменении расстояния до наблюдателя. Простейший метод – билинейная (bilinear) фильтрация – использует усредненное значение цвета четырех смежных текселов текстуры. Более сложный – трилинейная (trilinear) фильтрация – задействует также информацию из MIP-уровней. Самый современный и качественный (а заодно и самый медленный) метод – анизотропная (anisotropic) фильтрация, который подсчитывает результирующее значение, применяя целый набор (обычно от 8 до 32) текселов, расположенных рядом.

Шейдер (шейдер)

Небольшая программа для графического процессора (GPU) акселератора, задающая ему способ обработки трехмерной графики. ■



Применение шейдеров для создания эффекта преломления света при прохождении через стекло



Полезные роботы

Сергей Митилино

Несмотря на некоторую обыденность, с которой мы воспринимаем появление бытовых роботов, и даже некоторое разочарование скудностью их возможностей, не стоит недооценивать достигнутого. Если бы человек, живший в 70-е или 80-е годы, прочитал тогда проспект фирмы, выпускающей доступных по цене роботов, способных осилить элементарную домашнюю работу, он непременно воскликнул бы: «Это же XXI век!». Скажем так: это не тот XXI век, о котором писали фантасты, но, несомненно, уже и не старый добрый XX, в котором мы жили еще 3 года назад.

ПЫЛЕСОСЫ

Роботы-пылесосы – популярная идея. В 2002 г. компания, основанная гением искусственного интеллекта Родни Бруксом, занялась изготовлением «сообразительных» пылесосов Roomba. Достаточно отнести робота в комнату, нажать кнопку запуска, и он самостоятельно обработает помещение.

С точки зрения техники уборки Roomba совершенен: у него есть обычные щетки и щетки для труднодоступных мест, он автоматически перестраивается в зависимости от типа обрабатываемой поверхности.

Робот-пылесос Roomba

Мощность его двигателя невелика – всего 30 Вт, однако эффективность повышается за счет использования вращающихся щеток. Впрочем, как написано на сайте компании, Roomba не предназначен для замены стандартного пылесоса, так что, несмотря на его совершенство, компенсировать недостаток мощности не удастся.

Вопрос определения рабочей зоны здесь решается просто: в апартаментах ее задают стены и пороги. Но если все же возникают неоднозначности вроде модных нынче арок, соединяющих комнаты, можно организовать виртуальную «стену», установив в проеме специальное устройство, генерирующее узконаправленный пучок инфракрасного излучения. Попав в незнакомое помещение, Roomba начинает двигаться по раскручивающейся спирали, пытаясь найти стену. Потом, «держась» за нее специальной боковой щеткой, обходит комнату по периметру.

Определившись с полем деятельности и почистив зону вдоль стен, робот принимается ездить от стены к стене по прямым, методически «зачищая» территорию. Что-

бы робот-уборщик не «загремел» с лестницы ваших двухэтажных апартаментов, разработчики снабдили его инфракрасными сенсорами, «прощупывающими» пол вокруг устройства. Roomba выключается, если упрется в непреодолимое препятствие или если его приподняли над полом. Заряда аккумулятора хватает на час или полтора автономной работы. Стоит робот всего $200.

ГАЗОНОКОСИЛЬЩИКИ

Как производитель строительных инструментов Husqvarna всемирно известен. Гораздо меньше людей знают, что компания занимается также выпуском полезной робототехники, в частности газонокосилок из серии Automatic Mowers.

Модель с солнечной батареей Solar Mower будет мирно косить травку на лужайке до тех пор, пока не погаснет солнце или не закончится смазка. «Солнечная косилка» снабжена и небольшим резервным NiMH-аккумулятором емкостью 1,2 А•ч. Аккумуляторный вариант робота Auto Mower (NiMH-батарея на 4,4 А•ч) научен самостоятельно находить станцию подзарядки и действовать, пока работает местная электростанция. Границы участка, подлежащего обслуживанию, необходимо отметить проводом, на который подается низкое напряжение. Косилки снабжены процессорами с частотой 24 MHz, алгоритм покоса – случайный, неповторяющийся маршрут. Семикилограммовые роботы довольно дорогие (от $1500 до $2000), поэтому они снабжены «противоугонными» устройствами. Сначала Automatic Mowers были доступны только в Швеции, где за 2 года удалось сбыть 2 тыс. экземпляров.

Настоящим «бестселлером» стали роботы-газонокосильщики Robomow от фирмы FriendlyRobotics – их уже продано 10 тыс. штук по всему миру. Функционируют они так же, как было описано выше: газон отмечается проводом под напряжением 4,5 В, робот имеет 10 встроенных сенсоров столкновения (бамперы) и отключается, если приподнять его над поверхностью. Кроме того, аппарат оборудован сонарами (акустическими радарами), которые позволяют ему чувствовать посторонние объекты на расстоянии метра. При встрече с препятствием робот останавливается и изменяет направление движения. «Маршрут» покоса описывается V-образным повторяющимся узором. За «интеллект» Robomow отвечает 16-битный RISC-процессор производства Hitachi, снабженный 128 KB ОЗУ и 512 KB флэш-памяти. Стоимость устройства существенно ниже, чем у конкурентов. Впрочем, за Robomow все равно придется выложить $925.



Робот-охранник Banryu

РОБОКОПЫ

Хотите до смерти напугать своих гостей? Тогда приобретите за 16 тыс. долл. наиболее крупного робота, доступного в широкой продаже. Banryu массой всего 35 кг, тем не менее, довольно велик: 65 × 63 × 90 см. Его задача – охранять дом и беречь жилище от огня. Banryu снабжен видеокамерой, транслирующей видео в формате MPEG-4, на своих четырех ногах он преодолевает препятствия высотой до 15 см и передвигается с максимальной скоростью 15 м/мин. Его органы чувств включают в себя также инфракрасный сенсор, сонар, температурный датчик и детектор запахов. Робот слышит, что дает ему возможность реагировать на внешние раздражители, начиная от подозрительных звуков и заканчивая сработавшей сигнализацией.

Не менее известная японская корпорация Fujitsu начала этой весной продажи робота MARON-1, предназначенного для охраны и присмотра за домом или квартирой. Устройство стоимостью около $1500, размерами 32 × 32 × × 36 см и массой 5,5 кг будет бдить в ваше отсутствие и проинформирует хозяина или соответствующую службу о проникновении в помещение посторонних или о возникновении пожара (позвонит по указанному вами номеру). Роботом можно управлять с помощью мобильного телефона, поддерживающего Java, встроенная подвижная видеокамера способна передавать изображения через японскую сотовую сеть PHS, и если вы владеете мультимедийной моделью сотового телефона, он превратится в персональное «всевидящее» око.

Передвижение MARON-1 ограничивается ровными или слегка искривленными поверхностями, лестницы остаются непреодолимыми. Для упрощения ориентации применяется электронная карта дома. Благодаря встроенному адаптеру сотовой связи робот можно использовать как громкоговорящий мобильный телефон hands free. Предусмотрено программирование некоторых дейст-



Роботы-газонокосильщики Auto Mower и Solar Mower


Робот-охранник Maron

вий на определенное время (робобудильник). Вдобавок он имеет встроенный инфракрасный интерфейс, заменяющий пульт дистанционного управления бытовой техникой и другими устройствами, воспринимающими инфракрасные команды (например, кондиционерами – в жаркие деньки неплохо было бы перед приходом домой включать их). MARON-1 сам находит общий язык с любым внешним устройством: он запоминает посылаемые обычным пультом последовательности сигналов, а затем, как попугай, повторяет их в нужный момент и в нужном месте.

РОБОТЫ-ПОРТЬЕ

Наиболее нашумевшая новинка в этой области – ASIMO авторства инженеров Honda. Робототехническая программа Honda стартовала еще в 1986 г. Ближайший предок ASIMO, собранный в 1997 г., P3 весил 130 кг, имел рост 1,6 м и две железные ноги, с помощью которых был способен передвигаться с максимальной скоростью 2 км/ч. Сочленения ног, с 12 степенями свободы, позволяли ему преодолевать заставленные мебелью комнаты, неровности пола и даже взбираться по лестницам. Две руки (14 степеней свободы) выдерживали нагрузку до 2 кг каждая. Однако время автономной работы нас разочаровало – всего 25 мин, что в совокупности с нагрузкой ограничивает круг решаемых проблем выносом кулька с мусором.

Название его наследника – ASIMO – расшифровывается как Advanced Step in Innovative Mobility. Его размеры (рост 120 см) и конструкция максимально приспособлены к действиям в хомоцентрической среде (размеры мебели, расположение выключателей и дверных ручек и т. д.), а внешность «космонавта» унаследована от родителей. Весит новый робот всего 43 кг, максимальная скорость движения 1,6 км/ч, пятипальцевые руки-захваты могут переносить предметы массой до 500 г каждая (опять – не больше пакета с мусором). Суммарно обе руки робота имеют 10 степеней свободы, а ноги – 12.

ASIMO научился ходить естественнее и не должен теперь останавливаться, чтобы повернуть или изменить походку (скорость перемещения). Для этого пришлось ввести систему предсказания движения. Человек, поворачивая, заранее смещает центр тяжести своего тела соответствующим образом, то же самое должен делать и робот, но для этих целей ему потребовалось достаточно сложное моделирующее ПО. И наконец, новый робот распознает 50 типичных слов и фраз на японском языке, а также генерирует речь, что открыло новые перспективы его практического применения. В ближайших планах – попытка научить ASIMO самостоятельно вставать после падений и замена аккумуляторов топливными элементами для продления периода автономного существования.

ПОЧТИ БЕСПОЛЕЗНЫЕ РОБОТЫ

В этом разделе я решил собрать описания машин, непригодных к выполнению полезной работы, однако способных на нечто большее, чем собачки AIBO от Sony. Например, компания Evolution Robotics предложила робот-конструктор ER1, представляющий собой самодвижущуюся колесную платформу, на которую можно устанавливать видеокамеры, инфракрасные сенсоры и «головной мозг» в виде ноутбука. Видеокамеры используются для распознавания объектов и предупреждения столкновений. Вся прелесть ER1 заключается в его программной начинке, позволяющей модифицировать поведенческую программу устройства. В разобранном виде и без ноутбука стоимость платформы составляет $500. Платформа рассчитана на 2,5 часа автономного функционирования.

Этот робот предполагает дальнейшую модернизацию. Например, из аксессуаров продается автоматизированный захват-рука ER1 Gripper стоимостью $200, а также ПО, способное обеспечить поддержку всех основных функций, свойственных современным роботам: распознавание объектов, речи, поиск оптимального маршрута, ориентация в пространстве, предупреждение столкновений. Управление осуществляется с помощью голосовых команд или беспроводного подключения к Internet. На Web-странице «25 способов использования ER1» упомянуты такие полезные способы применения машины, как транспортировка документации на предприятиях или в больницах.

Собрав отзывы и получив некоторый опыт в модификации первоначальной платформы, специа-



«Бесполезный» робот Evolution Robotics

GRACE – робот, посещающий конференции

листы фирмы представили на CES 2003 новую модель – ER2. Полностью укомплектованная система будет продаваться за $2500 и сможет приносить реальную пользу, охраняя ваше жилище или помогая организовать присмотр за престарелыми и детьми через Internet. Еще одно применение новинки – видеоконференции hands free. Устройство будет следовать за вами, удерживая в поле зрения. Робот сумеет развлечь вас на вечеринке – благодаря видеокамере и манипулятору ER2 играет в настольные шахматы и рисует. И поскольку все вышеперечисленные функции во многом определяются программной начинкой робота, то научить его «новым трюкам», хотя и не слишком просто, но реально.

«Робот, посещающий конференции», – звучит забавно, но это сложнейшая задача как с точки зрения механики, так и искусственного интеллекта. Несколько соревнующихся команд исследователей и конструкторов из года в год пытаются создать искусственного докладчика для конференции American Association for Artificial Intelligence 2002. Название одного из них, спроектированного учеными Университета Карнеги–Меллона – Grace, что означает Graduate Robot Attending Conference (образованный робот, посещающий конференцию). Оставленный за пределами здания, он (вернее она, судя по мультипликационному «лицу», отображаемому на ЖК-дисплее робота) сумел самостоятельно добраться до сцены за 50 мин и даже провести небольшую презентацию. Похожий робот, изготовленный в компании iRobot, сделал то же самое за 20 мин, но его действиями руководил человек-оператор.

Конечно, для роботов были созданы особые условия и, тем не менее, достижения команды GRACE впечатляют. Машина пользовалась услугами специального человека-гида, показавшего ей путь от входа в здание до лифтов, затем к стойке регистрации и далее. Добравшись до стойки с табличкой «Роботы», GRACE попыталась отыскать конец очереди, состоявшей из добровольцев. В принципе, она почти справилась с заданием, хотя эта вздорная особа умудрилась «не заметить» одного человека, втиснувшись на его место. Продвигаясь вместе с очередью, машина подошла к стойке и потребовала полагающийся ей бэдж, пакет с материалами конференции и электронную карту конференц-зала и здания. Используя карту, она самостоятельно добралась до места и сделала 20-минутный доклад о себе.

Приближается то время, когда мы сможем перепоручить всю неинтеллектуальную работу роботам. Обстановка в индустрии робототехники напоминает то возбужденное ожидание чуда, которое сопровождало появление первых персональных компьютеров в 70-х годах. В конце концов, XXI век уже наступил. ■



Демократичная мода: цвет и полифония для всех

Роман Хархалис

Ценовой диапазон до $250, не пользовавшийся особой популярностью в нашей стране во времена телефонов с монохромными экранами, получил «второе дыхание». Начиная с прошлого года «двигателями прогресса» в индустрии мобильных телефонов стали цветной экран и полифонический звонок. Такие, казалось бы, пустяковые вещи полюбились пользователям настолько, что для многих даже послужили причиной для смены аппарата. Изначально устанавливаемые только в имиджевые телефоны, эти атрибуты относительно быстро перекочевали в модели стоимостью $250–300, выполненные в моноблочном корпусе, а сегодня активно «осваивают» ценовой диапазон от $150.

Именно цвет и полифония оказались теми важными для покупателя свойствами, которые отличают современный mainstream-телефон среднего класса от недорогих моделей начального уровня. Средняя цена на «модный» телефон сегодня стремится к значению $180–190. Бюджетные модели с монохромным экраном стоят около $100, а при функциональности, сравнимой с устройствами среднего класса – $140–150. Так что в настоящее время есть возможность, доплатив сравнительно немного, получить не только «навороченный», но и модный телефон.

LG W5300/G5300

Цена – $250

Продукт предоставлен компанией Unitrade: (044) 461-8887

+ Привлекательный дизайн; качественный экран; хорошая полифония; ввод кириллицы

– Относительно высокая цена; неудобные софт-клавиши; у W5300 нет GPRS

! Приятный во всех отношениях телефон в молодежном стиле, но есть модели с лучшим соотношением цена/оснащенность

Телефон привлекает гармоничным дизайном, не столь «несерьезным», как у LG W3000, но также безошибочно относимым к молодежному стилю – не в последнюю очередь благодаря все тем же светодиодам, просвечивающим через полупрозрачные участки корпуса. «Имиджевая» функциональность у W5300 реализована отлично – 16-голосный полифонический звонок очень громкий, но при этом чистый и благозвучный, а экран радует яркими цветами и «гладким» изображением с малозаметной зернистостью. Работать с клавиатурой приятно, однако основной недостаток конструкции – трудноразличимые на ощупь управляющие кнопки – все еще не изжит окончательно, и для нажатия софт-клавиш требуется внимание.

Функциональность W5300, по большому счету, типична для нынешнего среднего класса аппаратов. Доступ к функциям продуман и удобен. Записи

LG W5300/G5300



Факты

- GSM 900/1800
- GPRS (только G5300)
- 106 × 42 × 21,5 мм
- 85 г
- Дисплей 65000 цветов, 128 × 128 точек, технология STN
- 16-голосная полифония
- Вибровзонок
- Расширенная адресная книга на 200 записей, по 5 полей каждая
- Голосовой набор
- SMS
- Ввод кириллицы
- Календарь-органайзер, 20 напоминаний
- 3 игры – «Ястреб», «Отелло», «Сумасшедшая гонка»
- Редактор монофонических мелодий (кодовый)

MOTOROLA C350

Факты

- GSM 900/1800
- GPRS
- 100 × 44 × 19 мм
- 85 г
- Дисплей 4096 цветов, 96 × 65 точек, технология STN
- Сменный корпус произвольной формы
- 16-голосная полифония
- Вибровзонок
- Телефонная книга на 100 номеров
- Голосовой набор
- SMS
- Ввод кириллицы
- Органайзер с еженедельным отображением
- Поддержка Java, 3 игры – Astrosmash, MotoGP, Snood21; нет возможности доустанавливать игры
- Микшер полифонических мелодий

встроенной телефонной книги и памяти SIM-карты отображаются в едином списке с общим поиском. Телефон позволяет вводить кириллицу, при этом алфавиты переключаются циклически, нажатием клавиши #. Недостает поддержки GPRS, которая есть только у более дорогой модификации G5300, также маловато количество напоминаний (всего 20). В общем, для делового использования порекомендовать аппарат сложно, но общеупотребительные функции в нем реализованы очень неплохо, а имиджевый элемент служит дополнительным стимулом к покупке. Проблема в том, что W5300 стоит дороже большинства аналогично оснащенных аппаратов – вот уж чего не ожидали от LG.

MOTOROLA C350

Цена – $150
Продукт предоставлен компанией Unitrade: (044) 461-8887

+ Привлекательный дизайн; удобная конструкция; неплохая оснащенность; низкая цена

– Неудобное меню; тихая и хриплая полифония; зернистый экран

! Хорошо оснащенный и недорогой, но, увы, традиционно для Motorola, неудобный в управлении аппарат. Подходит на роль «бюджетного» решения.

Этот аппарат изначально проектировался как один из самых доступных телефонов с цветным экраном и полифонией. На его примере интересно проследить, как «живут и побеждают» принципы, применяемые Motorola при разработке массовых телефонов. Аппарат оснащен по стандарту среднего класса, но его стоимость уже сегодня самая низкая среди моделей с аналогичной функциональностью (собственно, так и было задумано) и сравнима с ценами на бюджетные модели, причем со временем наверняка уменьшится еще.

Выглядит аппарат исключительно привлекательно – его корпус изготовлен из качественного пластика, детали отлично подогнаны, а дизайн вполне соответствует вкусам взрослой аудитории, в нем отсутствуют не всегда приемлемые броские цветовые сочетания. Пользоваться клавиатурой очень удобно. Чего, к сожалению, не скажешь о меню и большинстве функций – характерные для Motorola структура и оформление интерфейса, раздражающие привычных к простоте и комфорту пользователей, присутствуют и в этой модели.

Экран в C350 невелик и демонстрирует зернистое изображение не самого высокого качества. Полифония не слишком громкая и хриплая, так что с «имиджевыми» функциями, ради которых, собственно, и покупается телефон среднего класса, аппарат справляется, но эстетического удовольствия их реализация не доставляет.

Если непременно хочется иметь телефон с цветным экраном и полифонией, а денег «в обрез», покупка Motorola C350 может стать неплохим решением. Однако более дорогие конкуренты по сравнению с ней смотрятся куда выигрышнее.

NOKIA 3100

Цена – $250
Продукт предоставлен компанией Nokia: тел. (044) 490-3723

+ Удобство использования; поддержка MMS, Java; емкая адресная книга; благозвучная полифония

– Относительно высокая цена

! Отлично оснащенный и, безусловно, удобный в обращении телефон – один из лучших в своем классе, но достаточно дорогой

Новая модель среднего класса выгодно отличается от гро-

«ОБРАТНАЯ СТОРОНА» ЦВЕТА

Цветные ЖК-экраны, используемые сегодня в мобильных телефонах, наряду с множеством преимуществ перед монохромными, имеют и два важных недостатка. Во-первых, при ярком освещении (например, на улице в солнечный день) изображение на них становится тусклым вплоть до полной нечитаемости. Это характерно для всех STN-матриц, вопрос только в том, насколько сильно страдает от него тот или иной дисплей. Приемлемо выглядят на солнце лишь высокояркостные TFT-экраны, устанавливаемые в дорогие имиджевые телефоны Samsung. Вторая проблема – изображение на цветном дисплее плохо читается без подсветки, что портит вид аппарата в режиме ожидания. В этом отношении модели в раскладном корпусе намного выигрышнее, чем моноблоки, поскольку в них при открытии крышки сразу включается подсветка – без нее экран просто не виден. А в моноблоках некоторые производители выходят из положения, меняя плохо различимую картинку на контрастный черно-белый скринсейвер, хорошо выглядящий и без подсветки.

NOKIA 3100



Факты

- GSM 900/1800/1900
- GPRS Class 6
- 102 × 43 × 20 мм
- 85 г
- Дисплей 4096 цветов, 128 × 128 точек, технология STN
- Сменный «игровой» корпус
- 4-голосная полифония
- Виброзвонок
- Адресная книга до 300 записей, максимум по 5 номеров и 4 текстовых поля в каждой
- SMS, Nokia Smart Messaging, MMS
- Ввод кириллицы
- Календарь-органайзер
- Поддержка Java, 3 предустановленных Java-игры, возможна доустановка

NOKIA 3510I



Факты

- GSM 900/1800
- GPRS Class 6
- 118 × 50 × 17 мм
- 106 г
- Дисплей 4096 цветов, 96 × 65 точек, технология STN
- Сменный корпус
- 4-голосная полифония
- Виброзвонок
- Адресная книга до 500 записей, максимум по 5 номеров и 4 текстовых поля в каждой
- SMS, Nokia Smart Messaging, MMS
- Голосовой набор
- Ввод кириллицы
- Календарь-органайзер
- Поддержка Java

моздких и внешне малопривлекательных предшественников. Nokia 3100 имеет небольшие размеры и плотную, «сбитую» конструкцию, дающую приятное ощущение надежности. При этом сменный корпус Xpress-On разбирается без малейших сложностей. Клавиатура из мягкой резины удобна – даже цифровые клавиши, выполненные в виде сплошных «полосок», легко различаются на ощупь и нажимаются отчетливо.

По функциональности телефон практически аналогичен имиджевым аппаратам Nokia 7210, 6610 и ряду других, так как построен на стандартной программно-аппаратной платформе Nokia Series 40. Богатый набор функций оправдывает стоимость Nokia 3100. При этом многие из них реализованы удобнее, чем в конкурирующих моделях, поскольку по эргономичности интерфейс Series 40 не знает себе равных.

«Имиджевые» возможности Nokia 3100 – цветной экран и полифонический сигнал вызова – при весьма скромных характеристиках «в жизни» оказываются гораздо лучше, чем «на бумаге». Невысокая цветность дисплея компенсируется низкой зернистостью и большой четкостью. В режиме ожидания цветное изображение сменяется инверсным монохромным скринсейвером, отчетливо видным даже без подсветки. Мелодии звонка, хотя и не могут похвастаться богатством оркестровки, звучат чисто и достаточно громко.

Дизайн телефона нарочито «молодежный». Для кого-то это преимущество, для кого-то – недостаток. Лицевая панель корпуса покрыта флуоресцентным составом, благодаря чему светится в темноте, а при входящем звонке через нее просвечивают светодиоды. Это хорошо, но не помешало бы выпустить и вариант поскромнее, в котором этот, безусловно, удачный аппарат получил бы большее признание у взрослой аудитории.

NOKIA 3510i

Цена – $185

Продукт предоставлен компанией Nokia: тел (044) 490-3723

+ Умеренная цена; поддержка MMS и Java; большая адресная книга; хороший набор бизнес-функций

– Большие габариты; устаревший дизайн; невысокое качество экрана и полифонии

! Аппарат с разумным соотношением цены и функциональности, но только для тех покупателей, для кого «имидж – ничто...»

По функциональным возможностям данная модель очень близка к аппаратам на базе стандартизованной (в общих чертах) платформы Nokia Series 40, но в действительности она основывается не на ней. Nokia 3510i «выведена» путем установки в Nokia 3510 – телефон предыдущего поколения – цветного экрана и незначительного расширения его функциональности. Среди наиболее заметных дополнений – полноценная работа с MMS (в 3510 их можно было только принимать) и поддержка Java. Телефон оснащен большой адресной книгой стандартной для Nokia структуры с динамичным распределением памяти: в ней хранится до 500 записей, состоящих из трех номеров телефонов и одного адреса e-mail каждая; максимально для одного абонента можно занести пять номеров и четыре текстовые заметки, но при этом их общее число соответственно уменьшится.

Конструктивное исполнение корпуса и дизайн модели 3510i берут свое начало еще от Nokia 3310 и изменились меньше, чем того бы хотелось. На сегодня это уже означает чересчур большие габариты и массу. Прибавив сюда «молодежное» цветовое решение, дизайнеры создали нечто такое, что хочется поскорее упрятать в чехол. Экран у Nokia 3510i небольшой и не очень качественный (к его положительным свойствам можно отнести только неплохую читаемость при ярком свете), полифония – тихая и неблагозвучная. В итоге, по «имиджевым» показателям телефон вчистую проигрывает своим конкурентам.

Привлекательность Nokia 3510i для конкретного покупателя напрямую зависит от того, насколько высоко он ценит имиджевую и функциональную составляющие аппарата. Данная модель подойдет тем, кто не обращает никакого внимания на первую и превозносит вторую, а таких среди «обычных» пользователей крайне мало.

SAMSUNG SGH-C100

Цена – $200

Продукт предоставлен компанией Samsung: тел. (800) 502-0000

+ Удобство использования; небольшая масса; поддержка Java; отличная полифония

– Нет ввода кириллицы

! Хорошее приобретение за свою цену благодаря широкой функциональности и превосходной реализации «имиджевых» возможностей

SAMSUNG SGH-C100

Факты

- GSM 900/1800
- GPRS
- 111 × 45 × 17 мм
- 76 г
- Дисплей 65000 цветов, 128 × 128 точек, технология UFB
- 40-голосная полифония
- Виброзвонок
- Инфракрасный порт
- Адресная книга на 500 номеров, максимум по 3 номера на имя
- Календарь-органайзер
- SMS
- Нет ввода кириллицы
- Java
- 6 предустановленных игр (3 Java)

Одна из самых интересных новинок Samsung – долгожданный аппарат среднего класса. Традиционно компания редко «выступает» в этой категории, но каждая такая модель устанавливает новый стандарт качества массовых телефонов. Судя по C100, на конец 2003 г. им станет наличие в телефоне 65000-цветного дисплея и 40-голосной полифонии и, соответственно, поддержка цветных Java-игр.

Аппарат выделяется среди конкурентов необычным дизайном. Он выполнен не в привычном крикливом, а в сдержанном, достаточно солидном стиле, хотя и нетривиальном – телефон довольно длинный и широкий, но при этом плоский и легкий. Качественная покраска и тщательная подгонка деталей стали уже фирменной особенностью продуктов Samsung, в том числе и C100.

Исследование показывает, что возможности C100 почти полностью такие же, как у SGH-S300 – имиджевого аппарата с расширенной функциональностью. А это весьма богатый выбор, включающий, кроме стандартных на сегодня параметров, поддержку Java и даже наличие инфракрасного порта (кроме C100, в «новом среднем» классе такой возможностью обладает только Sony Ericsson T310). Правда, произвольную передачу файлов по протоколу IrDA телефон не выполняет – беспроводной интерфейс служит только для связи с ПК с помощью соответствующей программы для Windows.

Меню C100 организовано очень удобно – оно представляет собой дальнейшее развитие идей Nokia. В итоге для «обычного» пользователя эта модель – наверное, наилучший выбор. Тех же, кто ориентируется на деловое применение, может не устроить недостаточно подробная адресная книга и «несамостоятельный» инфракрасный порт.

SIEMENS M55

★★★★★

Цена – 180–200 евро

Продукт предоставлен компанией Siemens: www.my-siemens.com

+ Великолепная адресная книга; множество других возможностей; удобная организация меню

– Невысокие яркость и контрастность экрана

! Самый функциональный телефон среднего класса в ярком молодежном дизайне – весьма выгодная покупка благодаря разумной цене

Серия M от Siemens традиционно ориентирована на молодежь. Отсюда и броский, экстравагантный дизайн новой модели – M55, у которой необычная конфигурация лицевой панели и цветовое решение дополняются парами периодически мигающих светодиодов по бокам корпуса. Самый известный представитель этой серии, M35, отличался пылевлагозащищенным и ударостойким корпусом, что сделало его в свое время чрезвычайно популярным, однако следующие «поколения» аппаратов не поддержали традицию – и M50, и M55 имеют обычное исполнение. Жаль, современного «всепогодного» телефона в линейке Siemens пока нет.

Благодаря хорошо продуманным обводам корпуса Siemens M55 удобно лежит в руке. А вот клавиатура менее приятна: острые грани управляющих клавиш вызывают некоторый дискомфорт, а клавиши вызова и отбоя к тому же слишком малы. Последнее, что хотелось бы покритиковать, – экран: цвета на нем недостаточно насыщены, и ему явно недостает контрастности.

Возможности аппарата вызывают только положительные эмоции. В M55 заложена практически неизмененная программная платформа S55 – одного из самых функциональных бизнес-телефонов современности. В наследство M55 досталась великолепная адресная книга, включающая массу сведений об абоненте и связанных с ними функций, вплоть до автоматического напоминания о дне его рождения. Добавим к этому столь редкие для среднего класса возможности, как встроенный диктофон, поддержка SyncML, почтовый клиент и другие, и придем к выводу, что M55 является единоличным лидером нашего тестирования по части функциональности. Ему бы еще инфракрасный порт...

В общем, Siemens M55 – отличная покупка. Если вам нравится дизайн телефона (или вы не придаете этому значения), то его возможности не разочаруют.

SONY ERICSSON T310

Цена – $240

Продукт предоставлен компанией Sony Ericsson: тел. (044) 531-9214

+ Богатая функциональность; полноценный интерфейс IrDA; почтовый клиент; ввод кириллицы

– Спорный дизайн; большая масса; 256-цветный экран

! Удачная покупка для «продвинутых» пользователей благодаря богатству возможностей работы с данными и удобству доступа к ним

«Генеалогическое древо» Sony Ericsson T310 начинается с бизнес-модели Ericsson T68, обладавшей лучшей для своего времени функциональностью. Из нее путем добавления некоторых возможностей (в частности, поддержки MMS) была получена Sony Ericsson T68i. Та, в свою очередь, послужила основой для T300, в которой за счет «сокращения» части функций существенно снижена стоимость. T310 – по большому счету, «редизайн» T300, выполненный в стиле нового поколения телефонов Sony Ericsson.

Вся эта история свидетельствует об одном: T310 – фактически бизнес-телефон, помещенный в ценовой диапазон до $250. Такая «ориентация» аппарата прежде всего сказывается на количестве функций для работы с данными и персональной информацией и удобстве обращения с ними. Хотя T310 и не содержит ничего «этакого», а организация меню не лучше, чем в оттачиваемой годами системе Nokia, на деле оказывается, что обмен данными с ПК, поиск нужного телефона в большой адресной книге или ее обновление и прочие подобные действия выполняются проще, чем в большинстве других аналогичных моделей. Добавим к этому хорошие игровые возможности: платформа Mophun, альтернативная J2ME (Java), на сегодняшний день позволяет создавать более совершенные загружаемые игры.


NOKIA
3300
Музыку
заказываешь ты
Новый музыкальный телефон
Nokia с MP3-плеером.
Отбирай любимые вещи
и заказывай свою музыку.
NOKIA
NOKIA
Мобильный музыкальный
MP3 и AAC-плеер
Музыкальные файлы
в качестве мелодий звонка
Мелодии звонка True Tones
Стерео FM-радио
Цифровая запись
Мультимедийные
сообщения – MMS
Игры Java™
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
www.nokia.com.ua

SIEMENS M55

Факты

- GSM 900/1800/1900
- GPRS Class 8
- 101 × 46 × 21 мм
- 83 г
- Дисплей 4096 цветов, 101 × 80 точек, технология STN
- 16-голосная полифония
- Виброзвонок
- Адресная книга на 500 записей, по 17 полей каждая, в т. ч. автоматическое ежегодное напоминание
- Календарь-органайзер
- Поддержка SyncML
- SMS, EMS, MMS
- E-mail
- Ввод кириллицы
- Диктофон
- Голосовой набор
- Громкая связь
- Java
- 3 предустановленные игры

SONY ERICSSON T310





Факты

- GSM 900/1800/1900
- GPRS
- 106 × 48 × 21 мм
- 101 г
- Дисплей 256 цветов, 101 × 80 точек, технология STN
- 32-голосная полифония
- Виброзвонок
- IrDA
- Адресная книга на 250 записей, по 3 номера и одному адресу e-mail
- Календарь (в новой версии ПО), органайзер
- SMS, EMS, MMS
- E-mail
- Ввод кириллицы
- Игровая платформа Mophun
- 3 предустановленных игры, возможность загрузки

Имидж в T310 – не главное. Хоть аппарат и невелик, он кажется громоздким, а его дизайн понравится не всем. Экран отображает всего 256 цветов, однако картинка вполне качественная. 32-голосный полифонический синтезатор корректно проигрывает практически любые MIDI-файлы, так что при желании его можно заставить звучать очень хорошо. В итоге, если телефон планируется использовать «для дела», T310, пожалуй, лучший выбор.

ИТОГИ

Первые же попытки подведения итогов в сравнительном тестировании телефонов среднего класса привели нас к противоречию между рационалистическим и «имиджевым» критериями выбора. Увы, идеальной модели, сочетающей максимальную функциональность и лучший дизайн, нет. Поразмыслив над тем, какой телефон мог бы уверенно победить в нашем тесте, мы пришли лишь к абстрактной формуле: «Siemens M55 с экраном и формой от LG W5300, полифоническим звонком и материалом корпуса от Samsung C100, меню от Nokia 3100 и полнофункциональным инфракрасным портом от Sony Ericsson T310... и все это не дороже $200». Но в действительности такого устройства, разумеется, не существует, так что придется искать компромиссы.

С точки зрения дизайна обращают на себя внимание четыре продукта – LG W5300, Nokia 3100, Samsung C100 и Siemens M55. Выбор телефона «на вкус и цвет», разумеется, – дело сугубо индивидуальное, отметим лишь, что из аппаратов классического стиля нам больше всех понравился продукт Samsung с его необычными пропорциями и стойким лаковым покрытием благородного серебристого цвета, а среди экстравагантных моделей – стильный и необычный телефон Siemens.

Теперь о функциональности. Практически все модели предоставляют даже некоторый ее избыток, обычному пользователю вряд ли удастся задействовать все эти возможности. Стандартом для современного среднего класса стала поддержка GPRS, Java, расширенная адресная книга, органайзер, голосовой набор номеров, а в самых оснащенных моделях появляются MMS, клиент e-mail, диктофон, инфракрасный порт и другие функции. Формально лидером по количеству возможностей является Siemens M55, от него незначительно отстают Sony Ericsson T310 и оба телефона Nokia. С другой стороны, LG W5300 демонстрирует минималистский подход к оснащению – это сугубо имиджевое решение по цене модели среднего класса.

Фаворитами нашего тестирования стали модели, сочетающие в себе стильный дизайн и хорошую оснащенность. Опять-таки, здесь существует два варианта выбора – с преобладанием внешних данных или функциональности. Это **Samsung SGH-C100**, по нашему мнению, представляющий собой образец лучшей реализации имиджевых качеств (цветного экрана, полифонического звонка, дизайна корпуса и меню) в сочетании с достаточным для большинства пользователей набором возможностей, и **Siemens M55** – воплощение технологического максимализма, заключенного в оригинальную внешнюю оболочку. Оба этих телефона мы награждаем знаком **«Выбор редакции: лучшее качество»**. Мы также высоко оценили модели Nokia 3100 и Sony Ericsson T310 – это весьма привлекательные с функциональной точки зрения, но относительно дорогие решения.

Знак «Лучшая покупка» мы решили не присуждать, так как цены на мобильные телефоны имеют свойство быстро меняться, и предугадать, какое соотношение стоимости и качества будет у конкретной модели в тот момент, когда вы прочтете эту статью или соберетесь сделать покупку, практически невозможно. Большую роль играют также субсидии операторов, способные существенно повлиять на стоимость. Так что смотрите на ценники в магазинах, следите за акциями операторов и принимайте решение.

Все же одну «горячую покупку» хотелось бы выделить особенно. Это Sony Ericsson T300 – модель, складские запасы которой на момент выхода этого номера журнала почти исчерпаны, и потому продаваемую по очень «вкусной» цене. Если вы застанете этот телефон в салонах мобильной связи за $160–180 – покупайте, не пожалеете. ■

Sony Ericsson T610

Новая модель от Sony Ericsson ставит очередной рекорд оснащенности среди «классических» телефонов, т. е. не смартфонов. Без преувеличения T610 можно охарактеризовать как «телефон, в котором есть все», так как в нем доступны все без исключения функции, распространенные в современных аппаратах.

Устройство оборудовано экраном с разрешением 128 × 160 точек, способным отображать 65 535 цветов и выполненным по технологии STN. В телефоне есть встроенная камера, позволяющая снимать с максимальным разрешением 352 × 288 точек, в том числе и в ночном режиме. Ее объектив располагается на задней стороне корпуса. Сигнал вызова полифонический, он генерируется 32-голосным синтезатором.

Sony Ericsson T610 интересен в основном количеством функциональных возможностей. При этом качество их реализации и удобство использования находятся на высоком уровне, характерном для продуктов Ericsson и Sony Ericsson. Итак, аппарат оснащен расширенной адресной книгой на 510 абонентов, для каждого из которых можно записать имя, три номера телефонов и адрес e-mail. В телефоне присутствуют диктофон, календарь-органайзер с памятью на 300 событий, список задач (на 80 позиций), будильник, таймер обратного отсчета, секундомер, калькулятор и традиционный для платформы Ericsson «секретный блокнот» для хранения конфиденциальной информации (например, паролей). Из форматов сообщений поддерживаются SMS, MMS и электронная почта. Для синхронизации данных используются кабельное соединение, IrDA, Bluetooth и SyncML, причем через беспроводные интерфейсы можно свободно передавать любые файлы поддерживаемых форматов – «визитки», записи органайзера, картинки, MIDI-мелодии и т. д. Для установки дополнительных приложений реализованы сразу две платформы – универсальная J2ME и игровая Mophun.

При столь внушительной функциональной мощи телефон получился очень компактным, удобно лежит в руке и легко управляется. Исключение составляет не совсем удачный подбор управляющих клавиш, назначение которых в ряде ситуаций интуитивно непонятно. Но к этим особенностям нетрудно привыкнуть через некоторое время. Иных же выраженных недостатков у T610 нет, что позволяет говорить о нем как о полностью удачном продукте. ■



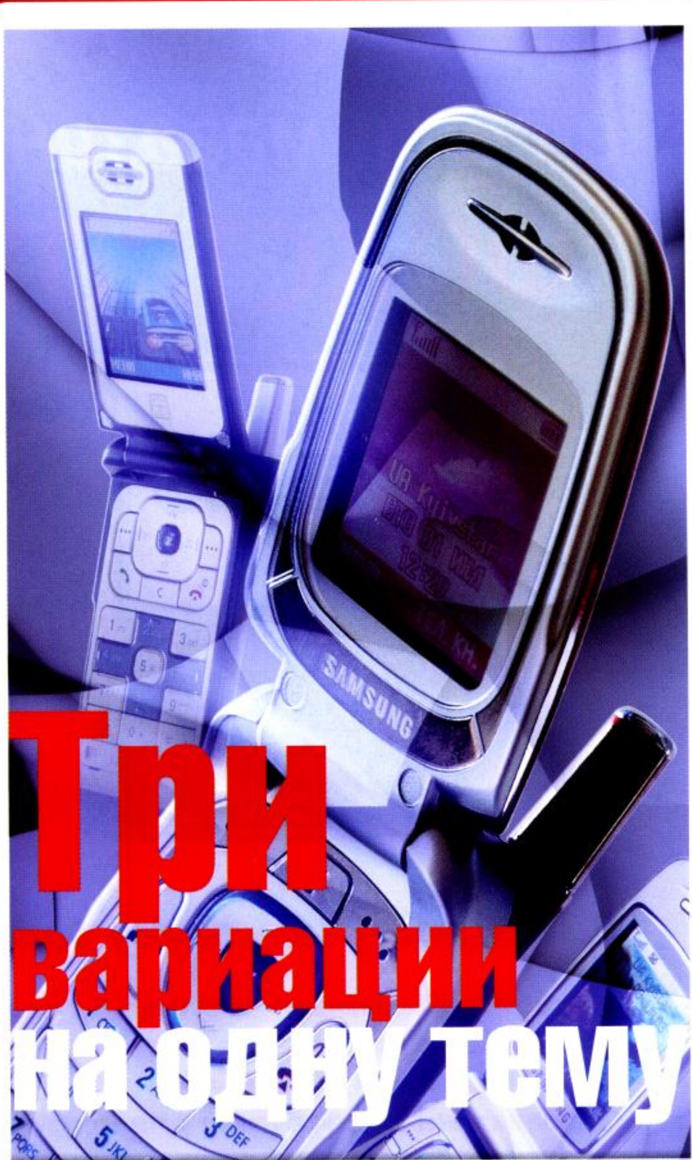
Цена – $400
Продукт предоставлен компанией Sony Ericsson: тел. (044) 531–9214

ЗА Наибольшая на сегодня функциональность; компактность; эргономика

ПРОТИВ Некоторые неудобства с управляющими клавишами

ВЕРДИКТ Лучшая покупка для тех, кому нужен максимально функциональный и удобный в обращении бизнес-телефон

★★★★★



Три вариации на одну тему

Роман Хархалис

Samsung – король раскладных телефонов. Хоть это и звучит несколько напыщенно, но тем не менее вполне соответствует реальному положению дел. Лучше Samsung модели в складывающемся корпусе сегодня не делает никто.

К внушительному списку GSM-аппаратов Samsung (а полный модельный ряд этого производителя значительно шире, чем тот, что представлен в Украине) постоянно добавляются новые, причем процесс этот не прекращается даже в летний отпускной период. На первый взгляд, все эти модели мало различаются между собой и кажутся лишь незначительно модифицированными вариантами базовой программно-аппаратной платформы, но «личное знакомство» порой доказывает обратное...

SGH-S500

★★★★★

Цена – $300

+ Качественные экран и полифония; удачная конструкция и тщательная сборка; разумная цена

– Нет ввода кириллицы

! Имиджевый телефон с добротным цветным экраном по низкой, как для таких аппаратов, цене – удачная покупка, хотя перечень его функций по нынешним меркам коротковат

Появление этой модели позволяет констатировать весьма отрадную тенденцию: стоимость качественных телефонов в раскладном корпусе с большим TFT-экраном и благозвучной полифонией уже перешла порог в $300 и в ближайшее время наверняка еще немного упадет. SGH-S500 хоть и базируется на платформе S-серии с расширенной функциональностью, но, по замыслу Samsung, должен стать массовым аппаратом в раскладном корпусе.

Возможности S500 практически такие же, как и у предыдущего представителя этой серии – SGH-S300. Немного усовершенствована адресная книга – теперь на одно имя можно записывать до 5 номеров и адрес e-mail, изменился и способ представления записей. Имеются также нетипичные для аппаратов S-серии функции конвертера физических величин (не только валют) и таймера. Остальные изменения – косметические и касаются оформления пользовательского интерфейса.

Ради удешевления телефона производитель пошел на определенные ограничения функциональности, самым заметным из которых оказалось отсутствие поддержки Java. Внешний экран у S500 монохромный, но это изменение по сравнению с S300 как раз к лучшему – по дисплею с отражающей подложкой легко читать при любом освещении, чего не скажешь о цветном экране S300. Упрощен и комплект поставки. Однако низкая стоимость S500 вполне оправдывает эти недочеты, и более удачного имиджевого аппарата по столь низкой цене сегодня не найти.

SGH-T500

Цена – $500



+ Привлекательный дизайн и высокое качество изготовления; оптимальная функциональность; хорошие экран и полифония

– Нет ввода кириллицы

! Новый женский телефон Samsung получился еще привлекательнее, чем некогда A400, и при этом соответствует всем современным требованиям к оснащенности. Покупайте смело, если только хватает денег.

SGH-S500

Факты

- GSM 900/1800
- GPRS Class 10
- 83 × 43 × 22 мм
- 80 г
- Внутренний дисплей 65000 цветов, 128 × 160 точек, технология TFT
- Внешний монохромный дисплей, 96 × 64 точки
- 40-голосная полифония
- ИК-порт
- Адресная книга, по 5 номеров на имя + адрес e-mail, всего 500 номеров
- EMS, Nokia Smart Messaging
- Календарь-органайзер
- Нет ввода кириллицы
- 3 игры



Первый исключительно женский телефон Samsung – SGH-A400 – был с восторгом принят представительницами прекрасного пола, но на сегодняшний момент он уже изрядно устарел. Так что «дамская» серия раскладных аппаратов нуждалась в обновлении, что и было сделано с выпуском T500.

Новинка выделяется блестящим лаковым покрытием, а также обрамлением внешнего экрана, состоящим из 32 циркониев. Она имеет шикарный, возможно, даже слишком праздничный вид, гармонирующий с богатым нарядом.

Функционально T500 мало отличается от телефонов Samsung последнего поколения, так как базируется на стандартной программно-аппаратной платформе T-серии. Единственной особенностью этой модели являются «женские» функции – расчет физиологических циклов и биоритмов, определение энергетических расходов организма в зависимости от затраченных усилий. Как показывает опыт, мало кто из пользовательниц регулярно прибегает к помощи этих функций – «женские» телефоны обычно выбираются, исходя из дизайна. Однако еще одно нововведение Samsung – особая конструкция дисплея, который в выключенном состоянии имеет зеркальную поверхность, – оказалось гораздо более востребованным. Нажав клавишу *C*, можно быстро отключить экран, посмотреться в него, а затем точно так же включить обратно.

Samsung SGH-T500 – один из лучших современных «дамских» телефонов. И хотя в вопросах вкуса, особенно женского, не может быть единого и окончательного мнения, большинству представительниц прекрасного пола T500 нравится. Вот только его цена по карману далеко не каждому кавалеру.

SGH-T500

Факты

- GSM 900/1800
- 76 × 44 × 23 мм
- 80 г
- Внутренний дисплей 65000 цветов, 128 × × 128 точек, технология TFT
- Внешний монохромный дисплей, 96 × 96 точек
- 40-голосная полифония
- Адресная книга, по 3 номера на имя, всего 500 номеров
- Поддержка Nokia Smart Messaging
- Календарь-органайзер
- Голосовой набор
- Диктофон
- Нет ввода кириллицы
- 3 игры
- Редактор мелодий (нотный)
- Расчет женского цикла, биоритмов, энергетических расходов организма

SGH-X400



Цена $400

+ Незаурядный, стильный дизайн; богатая функциональность; FM-тюнер

– Нет ввода кириллицы

! Необычный и привлекательный имиджевый аппарат для обеспеченной молодежи

Этот не совсем обычного вида телефон объявлен производителем как «игровой». Для более удобного управления в играх он оборудован специальной клавиатурой, у которой средние клавиши соединены в крестообразную кнопку-джойстик. Пользоваться ей действительно удобно, причем не только в развлекательных апплетах, но и при обычном наборе номера. Однако это происходит, скорее, потому, что кнопки в X400 достаточно крупные, а не из-за их особой формы. В электронике и микропрограмме каких-либо специальных игровых возможностей (как, скажем, в N-Gage, существенно доработанном по сравнению с базовой платформой Nokia Series 60) тоже нет. По этой части SGH-X400 практически полностью повторяет модели известной серии S. Единственное важное отличие заключается во встроенном FM-тюнере – простом в использовании и обеспечивающем качественный прием.

X400 интересен как единственный раскладной телефон, выполненный в молодежном дизайне, причем стиль его весьма утонченный – в отличие от аляповатых, многоцветных конкурентов, он более солидный, хотя не менее живой и необычный. Сложная форма и удачная цветовая гамма его корпуса, инверсный внешний экран, большой основной дисплей с меню, оформленным в стиле «техно», гармонируют друг с другом. Без преувеличения, у Samsung получился очередной шедевр – имиджевый аппарат для молодых и энергичных людей.

Продукты предоставлены компанией Samsung: тел. (800) 502-0000

SGH-X400

Факты

- GSM 900/1800/1900
- GPRS Class 8
- 86 × 46 × 20 мм
- 90 г
- Внутренний дисплей 65000 цветов, 128 × 160 точек, технология TFT
- Внешний монохромный, инверсный дисплей, 96 × 64 точки
- ИК-порт
- FM-тюнер
- 40-голосная полифония
- Java, 3 предустановленные игры
- Адресная книга, по 3 номера на имя, всего 500 номеров
- EMS
- Календарь-органайзер
- Нет ввода кириллицы

Software: новинки месяца

Мы продолжаем нашу рубрику, где рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства ПО указаны прямые адреса для загрузки из Internet, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

Сергей Светличный

CLONEDVD 1.1.7.1

Shareware

Разработчик Elaborate Bytes AG

Web-сайт www.elby.ch/en/products/clone_dvd

Размер загружаемого файла 2,5 MB

URL 213.242.80.4/download/SetupCloneDVD.exe

CloneDVD – «преемник» популярной утилиты CloneCD. Как видно из названия, эта программа умеет копировать и DVD-диски тоже, со всеми вытекающими нюансами (например, имеется возможность компрессии аудиоданных и потока с субтитрами для «ужимания» двухслойного DVD до размеров однослойного DVD-R). Несмотря на полностью измененный внешний вид, интерфейс CloneDVD так же интуитивно понятен, как и у его предшественника.

Хотя версия имеет длинный номер, это первый релиз программы.

MIRANDA IM 0.3

Freeware

Разработчик Miranda

Web-сайт miranda-icq.sourceforge.net

Размер загружаемого файла 618 KB

URL osdn.dl.sourceforge.net/sourceforge/sourceforge/miranda-icq/miranda-im-v0.3.exe

Очень хороший альтернативный ICQ-клиент, главными достоинствами которого являются маленький размер основной программы и отличная подборка подключаемых плагинов, позволяющих значительно расширить его функциональность.

В последней версии модуль ICQ выделен в отдельный плагин, встроена поддержка ICQ, AIM, Jabber and MSN, исправлен ряд найденных ошибок, приводивших к падению утилит, добавлено окно для запроса на авторизацию.

MOZILLA FOR WINDOWS 1.5 ALPHA

Freeware

Разработчик The Mozilla Organization

Web-сайт www.mozilla.org

Размер загружаемого файла 11,7 MB

URL ftp.mozilla.org/pub/mozilla/releases/mozilla1.5a/mozilla-win32-1.5a-installer.exe

Самый успешный из альтернативных бесплатных Web-броузеров. Разрабатывается по схеме open source. В последней версии внесено много улучшений в Mozilla Composer, в Chatzilla устранено множество ошибок, оптимизировано использование многодокументного интерфейса.

Внимание! На диск выложена последняя стабильная версия броузера – 1.4.

MYIE2 0.8.220

Freeware

Разработчик bloodchen

Web-сайт myie2.yeah.net

Размер загружаемого файла 557 KB

URL download.betanews.com/download/1029407732/m2setup.zip

MyIE – «надстройка» над броузером Internet Explorer, расширяющая его функциональность. В MyIE реализованы «многодокументный» интерфейс, фильтрация всплывающих окон, контроль за загрузкой элементов страницы.

В текущей версии введено множество мелких изменений и улучшений, направленных в основном на повышение удобства работы с броузером.

NERO BURNING ROM 6.0.0.11

Commercial Demo

Разработчик Ahead Software

Web-сайт www.nero.com

Размер загружаемого файла 20,7 MB

URL ftp.ahead.de/Nero60011.exe

Nero Burning Rom – одно из лучших ПО для записи CD- и DVD-дисков. Его выгодно отличают богатые функциональные возможности наряду с легкостью использования и настройки.

В шестой версии значительно усовершенствован интерфейс основной программы, включен ряд новых утилит, добавлен «центр управления» пакетом – Nero StartSmart.

AD-AWARE 6.0 BUILD 181

Freeware

Разработчик Lavasoft

Web-сайт www.lavasoftusa.com

Размер загружаемого файла 1,6 MB

URL download.betanews.com/download/965718306/aaw6181.exe

Ad-Aware – утилита для удаления spyware. В процессе поиска сканирует память, реестр и содержимое жесткого диска. В последней версии значительно повышена скорость работы (в 4 раза), оптимизированы различные режимы сканирования, внесены другие улучшения.

POPTRAY 3.0 BETA 9

Freeware

Разработчик Renier Crause

Web-сайт optray.crause.co.za

Размер загружаемого файла 950 KB

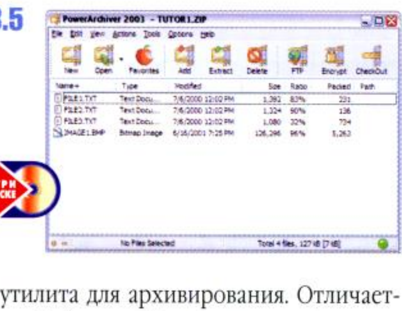
URL osdn.dl.sourceforge.net/sourceforge/poptray/PopTray300_beta9.exe



PopTray – утилита для автоматической проверки почты. Может работать с 20 учетными записями с назначением каждой из них своего собственного звукового сигнала. Есть предварительный просмотр полученных сообщений, удаление нежелательных писем.

В текущей версии добавлена поддержка масок в черном и белом списках, обновлена справочная система, устранено несколько мелких недоработок.

POWERARCHIVER 2003 8.5



Shareware
Разработчик ConeXware
Web-сайт www.powerarchiver.com
Размер загружаемого файла 2,5 MB
URL dl.downloadhosting.com/download/pa/powarc850.exe

СМОТРИ НА ДИСКЕ

PowerArchiver – мощная утилита для архивирования. Отличается «модным» и простым интерфейсом, работает со всеми самыми распространенными форматами (имеется встроенная поддержка компрессии в LHA, CAB, TAR, TAR.GZ, TAR.BZ2 и BH (BlakHole), а также декомпрессии из RAR (включая RAR v3), ARJ, ARC, ACE (включая ACE v2), ZOO, BZIP2 и GZ archives.

В текущей версии во встроенной утилите просмотра появилась поддержка 14 графических форматов, добавлена новая панель инструментов, повышены производительность и время загрузки, оптимизировано использование памяти, улучшена работа с большим количеством файлов (порядка 100 000).

THE BAT! 2.00 BETA 1

Shareware
Разработчик Ritlabs
Web-сайт www.ritlabs.com/the_bat
Размер загружаемого файла 1,8 MB
URL www.ritlabs.com/ftp/pub/the_bat/beta/tb200b01.rar

The Bat – один из самых популярных почтовых клиентов. В числе его достоинств – возможность работы с несколькими учетными записями, истинная многозадачность, поддержка стандартов MIME и UUnecode, уведомление о поступившей почте, шаблоны для писем и т. д.

В первой бете второй версии программы полностью переработана поддержка IMAP, решены проблемы с общими папками, а также устранен ряд мелких ошибок.

TMPGENC 2.520.54.163

Freeware
Разработчик Pegasys
Web-сайт www.tmpgenc.net/e_main.html
Размер загружаемого файла 1,7 MB

TMPGEnc – мощная утилита, предназначенная для кодирования видео в формат MPEG-1/2 (для создания VideoCD или VideoDVD).

TVTOOL 8.0

Shareware
Разработчик TVTool
Web-сайт www.tvtool.de/index_e.htm
Размер загружаемого файла 300 KB

TVTool – утилита для вывода изображения на телеэкран (с помощью Video-Out на видеокарте). TVTool более функциональна, нежели стандартные средства в драйверах видеокарты: например, она позволяет избавиться от черной рамки вокруг картинки.

В восьмой версии появилась поддержка встроенного кодека от NVidia – MV TV encoder, а также новых чипсетов (GF-FX, GF4-MX 420, 440 и 460, GF4Go, GF-FX Go), добавлена панель настройки nView, решены проблемы с оверлеем у GF2Go, появилась возможность переключения в разрешения 768 × × 576 и 720 × 480 на Philips SAA7104 и SAA7108'A'. ■



Анализируй это.

Программы для измерения производительности ПК

Мурат Прокопов

Модернизация компьютера – одно из главных событий в жизни домашнего пользователя. Потратив немалые деньги на новое железо и приложив некоторые усилия для его установки, мы хотим сразу же «почувствовать разницу». Но это не всегда просто: изменения могут оказаться незаметными на глаз, и мы не испытаем чувства удовлетворения от покупки. В такой ситуации помогут программы, измеряющие быстродействие ПК.

3DMARK2001 SE

www.futuremark.com

3DMark2001 SE – самый популярный тест, предназначенный для оценки быстродействия компьютера в игровых приложениях. В отличие от большинства игр, 3DMark2001 SE четко показывает превосходство одной видеокарты (или процессора) над другой, даже если те отличаются совсем ненамного.

Несмотря на свой почтенный возраст, 3DMark2001 SE не утратил актуальности и сегодня. С его помощью мы можем увидеть, насколько быстро пойдут современные игры на нашем ПК. Что же касается игр будущего – о них лучше расскажет 3DMark03.

Особенность игровых тестов 3DMark2001 SE (именно они определяют результирующий балл) заключается в том, что они позволяют оценить не только видеокарту, но также центральный процессор и память, поскольку 3DMark2001 SE очень чутко «реагирует» на изменение тактовых частот и других настроек каждого из этих компонентов.

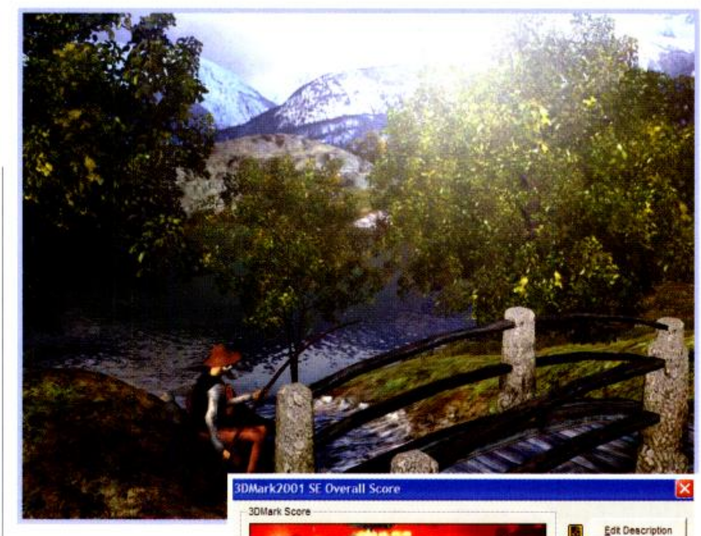
Интересно, что именно с помощью 3DMark2001 SE энтузиасты всего мира «меряются силами». Последний рекорд в данном тесте – 25 715, поставлен американским «экстремалом» Oppainter'ом, использовавшим две системы фреонового охлаждения. Рекорд по СНГ сейчас принадлежит команде украинского сайта *www.modlabs.net* – 22 984 благодаря существенно модифицированным компонентам и самодельной системе водяного охлаждения, «заправленной» льдом. Это достижение занимает 38-е место во всемирном рейтинге, что, в общем-то, неплохо. С появлением на украинском рынке высокопроизводительных систем охлаждения наши «спортсмены» наверняка попадут и в первую мировую десятку.

3DMARK03

www.futuremark.com

Если 3DMark2001 SE рассчитан на игры «поколения» DirectX 8.1, то 3DMark03 главным образом – на DirectX 9. И это определяет некоторые особенности, связанные с использованием данного теста. Результаты видеокарт, не совместимых с DirectX 9, слишком отличаются от тех, что поддерживают этот API. В то же время в современных играх производительность

Несмотря на свой почтенный возраст, 3DMark2001 SE не утратил актуальности и сегодня



данных графических акселераторов может различаться совсем немного. Посему, как уже отмечалось, 3DMark2001 SE лучше подходит для оценки текущего положения дел. С другой стороны, видеокарты покупаются не на один день, и в ближайший год появится достаточно много игр с поддержкой DirectX 9. Таким образом, «штраф», который наложили разработчики 3DMark03 за несовместимость с DirectX 9, вполне оправдан (аналогичная история с 3DMark2001 SE и DirectX 8.1 только подтверждает справедливость такого подхода).

Финальный результат 3DMark03 насчитывается по итогам игровых тестов, проходящих в режиме высокой детализации. Чтобы минимизировать влияние центрального процессора на результаты, разработчики убрали испытания с низкой детализацией, предусмотрев для CPU отдельный тест. Таким образом, 3DMark03, в отличие от 3DMark2001 SE, измеряет скорость видеокарты и процессора отдельно.

PCMARK2002

www.futuremark.com

Это пакет для тестирования общей производительности системы в офисных и мультимедийных приложениях. PCMark2002 содержит тесты процессора, памяти и жесткого диска. Для оценки быстродействия используются алгоритмы, реально применяющиеся в неигровых приложениях, – сжатие и распаковка большого объема информации, поиск фрагмента в объемном текстовом документе, открытие графических файлов, конвертация аудио в формат MP3 и др. Во время прохождения теста процессор постоянно загружен на 100%, поэтому пакет PCMark2002 одновременно является неплохим испытанием стабильности компьютера.

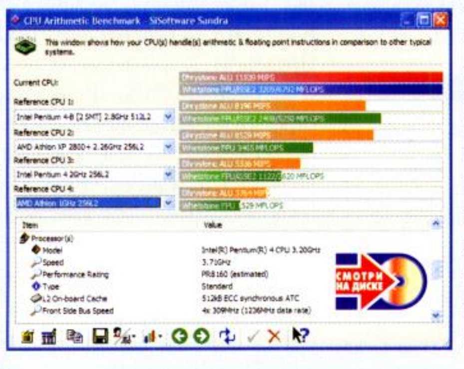
К отрицательным сторонам данного теста можно отнести тот факт, что процессоры Intel получают в нем слишком большое преимущество над чипами AMD. С другой стороны, компания AMD принимает довольно деятельное участие в разработке тестов Futuremark и потому говорить о необъективности PCMark2002 мы не станем. Скорее, это специфика приложений, представленных в тесте, – многие из них действительно

SISOFTWARE SANDRA

www.sisoftware.net

В пакет SiSoftware Sandra входят информационные модули, предоставляющие детальные сведения о системе, а также тестовые подпрограммы, оценивающие производительность отдельных компонентов ПК. Кроме того, присутствует модуль Burn-in, предназначенный для проверки его стабильности и оценки максимального тепловыделения процессора.

SiSoftware Sandra позволяет сравнить быстродействие компьютера с референсными системами, построенными на процессорах и чипсетах от разных производителей. Таким образом, пользователь получает возможность оценить качество сборки и настройки собственной системы. Благодаря регулярно обновляемой базе данных SiSoftware Sandra довольно легко сориентироваться в текущей ситуации на рынке комплектующих и спланировать дальнейшие шаги по модернизации ПК. Для энтузиастов эта программа также представляет определенную ценность, так как позволяет быстро оценить прирост от разгона и изменения определенных настроек. Следует заметить, что с помощью SiSoftware Sandra нельзя добиться абсолютно точных значений, но для экспресс-анализа производительности системы она вполне подходит.

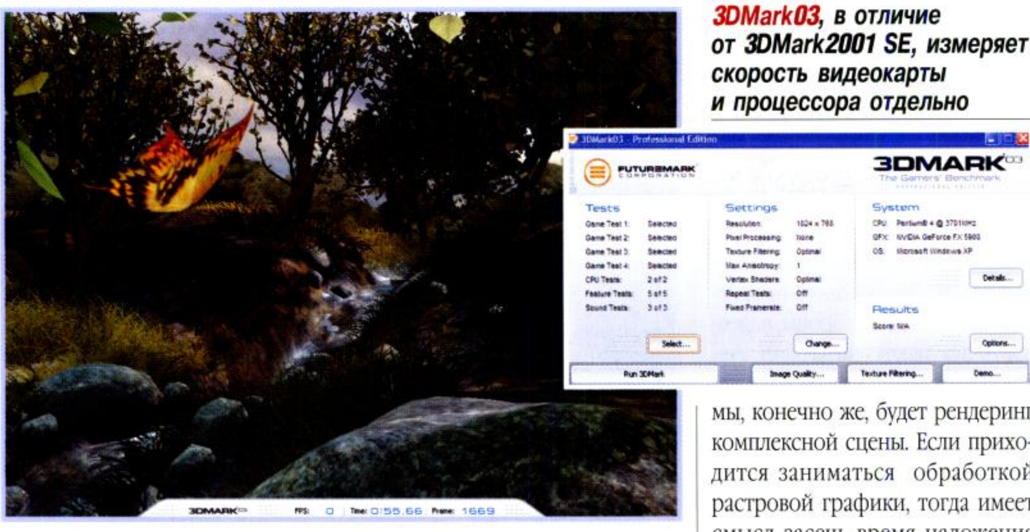


Кроме общих сведений о ПК и оценки быстродействия процессора, памяти, жесткого диска, пакет SiSoftware Sandra предоставляет довольно интересную информацию. Например, версию BIOS материнской платы, ревизию ядра CPU, функциональные возможности компонентов, скрытые опции и многое другое.

FUTUREMARK CORPORATION И BETA PROGRAM

Futuremark Corporation, ранее известная как MadOnion.com, компания, занимающаяся выпуском программ для тестирования быстродействия компьютеров. Все ее продукты распространяются как условно-бесплатные, однако регистрация позволяет открыть некоторые функции, интересные профессионалам.

Тесты от Futuremark получили широкое признание благодаря взвешенной политике, проводимой компанией по отношению к пользователям и производителям аппаратного обеспечения. Работая над своими тестами, Futuremark привлекает специалистов из фирм, конкурирующих на рынке. На сегодняшний день в программе BETA *(www.futuremark.com/betaprogram)* участвуют AMD, ATI, Intel, Microsoft и другие лидеры индустрии.



3DMark03, в отличие от 3DMark2001 SE, измеряет скорость видеокарты и процессора отдельно

лучше выполняются на процессорах Intel.

ONLINE RESULTBROWSER
www.futuremark.com

Продукты Futuremark были бы не столь привлекательными, если бы не онлайновая база данных Online ResultBrowser (далее ORB), где собраны сведения о производительности компьютеров. На сегодняшний день она является наиболее крупной и представительной. Закончив тестирование в любом из приложений Futuremark, пользователь может выбрать пункт Submit Result, и программа автоматически свяжется с сервером, создаст учетную запись в ORB и добавит результаты в общемировой рейтинг. База данных очень хорошо защищена от взлома, кроме того, постоянно контролируется на предмет возникновения сомнительных результатов.

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ

Для большинства домашних пользователей покупка более скоростных видеокарт и процессоров – это возможность играть в современные игры в хорошем разрешении и с максимальными настройками качества графики. И поэтому нет ничего лучше, чем сравнить производительность нового и старого железа в реальных играх. Для тестов в «Домашнем ПК» используются 3D-шутеры Unreal Tournament 2003 и Splinter Cell как самые требовательные к вычислительным ресурсам компьютера на данный момент. В обоих есть встроенный модуль для измерения быстродействия, а значит, тестовая процедура будет по силам даже неподготовленному пользователю. В скором времени выйдут Half-Life 2 (сентябрь 2003) и Doom III (I квартал 2004), которые наверняка займут место в нашем игровом тестовом пакете.

мы, конечно же, будет рендеринг комплексной сцены. Если приходится заниматься обработкой растровой графики, тогда имеет смысл засечь время наложения сложного фильтра на изображение размером в несколько сотен мегабайт. То же самое касается и аудио- и видеоредакторов.



В онлайновой базе данных Online ResultBrowser (далее ORB) собраны сведения о производительности компьютеров

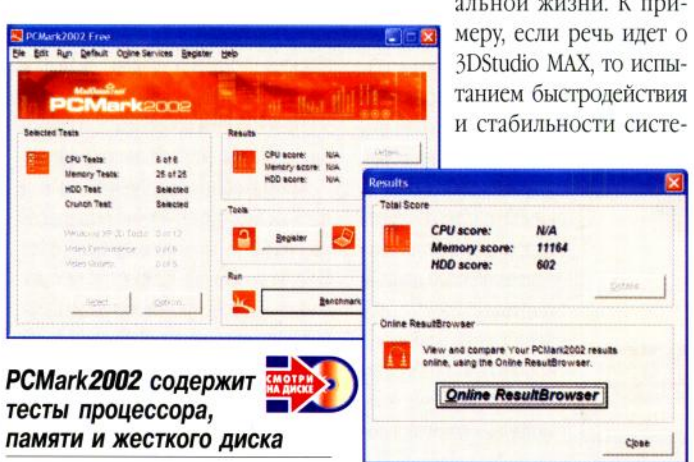
38 ПОПУГАЕВ

«Попугаи» – принятое в народе название результатов, выдаваемых синтетическими тестами. Пришло оно, как можно догадаться, из популярного в советские времена мультфильма. Абстрактные баллы, полученные после прохождения теста, могут говорить о чем-либо только при сравнении друг с другом.

В играх единицей измерения быстродействия служат кадры в секунду (fps, frames per second), в других реальных приложениях – время, затраченное на выполнение определенной задачи.

СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ ТЕСТЫ

Как и в случае с играми, лучшими тестами производительности являются программы, которые пользователь применяет в реальной жизни. К примеру, если речь идет о 3DStudio MAX, то испытанием быстродействия и стабильности систе-



PCMark2002 содержит тесты процессора, памяти и жесткого диска

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Существуют и специфические тестовые приложения. Например, SuperPi *(http://watercool.virtualave.net/download/super_pi.rar)*, в котором любят соревноваться азиатские энтузиасты. Тест считает число «Пи» до определенного знака и выводит затраченное время в минутах. Также немалый интерес представляет российский RightMark *(www.rightmark.org)*. Предлагая открытый исходный код, разработчики RightMark стремятся создать наиболее объективные тесты процессора, видеокарты и аудиосистемы. Еще одна программа, заслуживающая внимания, – это SPECviewperf *(www.specbench.org)*, с помощью которой можно оценить производительность в профессиональных графических пакетах. ■

Достал спам? Есть средство!

Sick of SPAM?
here is solution!
(Спамерская рассылка
с рекламой новой утилиты
для борьбы со спамом)

Сергей Светличный

Думаю, сейчас уже нет нужды объяснять нашим читателям, что такое спам. Бесконечные рекламные письма, предлагающие революционный вариант записи DVD-дисков, двести тонн трубопроката, разлоченные мобильные телефоны по бросовым ценам, проверенный способ увеличения своего мужского достоинства и даже... средство для борьбы с такими письмами давно уже стали неизменным атрибутом почтового ящика активного пользователя Internet.

Ваш покорный слуга, например, в день получает по два-три десятка сообщений с подобной рекламной чепухой, и это еще далеко не предел. Что же делать? Защищаться. Конечно, писать гневные петиции провайдеру (или самому отправителю) смысла нет, потому что положительного эффекта от таких действий не будет. В то время как отрицательный – очень даже. Спамер, получив от вас требование «немедленно прекратить, а не то...», убедится, что этот адрес живой, после чего количество приходящего спама только увеличится, поэтому единственным реальным выходом остается использование специальных утилит, предназначенных для борьбы с ним.

Конечно, существует один радикальный метод – смена почтового ящика и последующее крайне бережное отношение к своему e-mail (никаких упоминаний на форумах, личных страницах, никаких регистраций с указанием своего адреса и т. д.), однако подойдет он далеко не каждому.

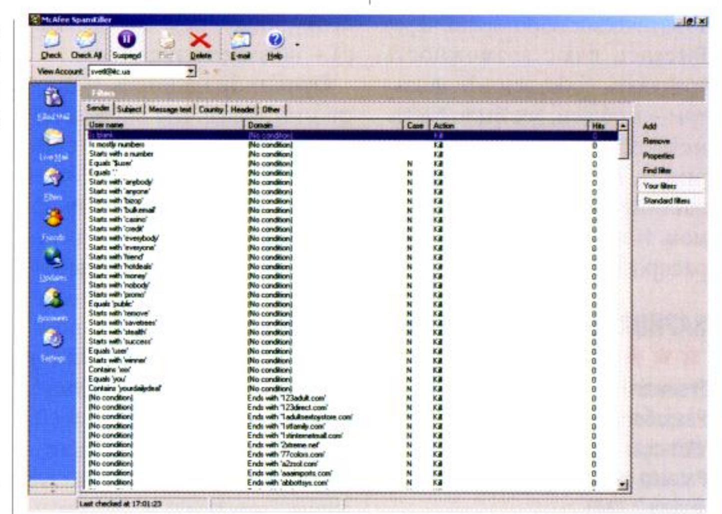
MCAFFEE.COM SPAMKILLER 4
★★★★☆
Shareware
Разработчик McAffee.com
Web-сайт www.mcafee.com/myapps/msk/default.asp
Размер загружаемого файла 2,2 MB
+ Отличный интерфейс; очень удобное использование
– Условная бесплатность распространения; отсутствие поддержки онлайновых «черных списков»; проблемы с отображением русского текста в письмах
! Для тех, кто не любит возиться с настройкой, – лучший выбор

Программа отличается очень приятным и удобным интерфейсом (а-ля Microsoft Outlook), однако в плане функциональности находится отнюдь не в числе лидеров. Конечно, раньше (год-два назад) она была, как говорится, «очень и очень» (недаром же ее перекупила McAffee), но сейчас при желании можно найти более удачную бесплатную утилиту, которая уступит SpamKiller'у разве что в «презентабельности» внешнего вида.

Так, SpamKiller не умеет просматривать вложения, не дружит с онлайновыми RBL-службами, не знаком с байесовскими фильтрами, а последняя версия, ко всему прочему, еще и разучилась корректно отображать русские буквы в приходящих письмах... Что же он может? Как ни странно, все-таки довольно много.

Итак, SpamKiller проверяет почтовые ящики (как автоматически, так и вручную) и разделяет сообщения на спам и «полезную» корреспонденцию, основываясь на огромном количестве самых разных правил, применяемых как к заголовку, так и к телу письма. Спам удаляется, но при желании может быть сохранен в специальной папке – для последующей проверки на предмет ложного срабатывания фильтра. Кстати, для уменьшения вероятности удаления сообщений от ваших знакомых есть смысл импортировать в раздел SpamKiller'a *Friends* адресную книгу почтового клиента – тогда письма, отправленные ими, будут идти «в обход» всех фильтров.

На самих же фильтрах стоит остановиться подробнее – ведь именно их разнообразие и гибкость настройки позволяют добиться от этой программы весьма впечатляющей «производительности». Итак, имеются следующие категории фильтров: по отправителю, по теме и



***SpamKiller* выгодно отличают удобный интерфейс и большой набор предустановленных фильтров**

САМЫЕ ДЕЙСТВЕННЫЕ ФИЛЬТРЫ

Если ставить дополнительные утилиты не хочется (или же количество получаемого за день спама у вас исчисляется не десятками или даже сотнями, а всего лишь единицами), можно попытаться обойтись своими силами – точнее, средствами почтового клиента, благо, возможность создания пользовательских фильтров есть во всех популярных клиентах.

Пожалуй, самый действенный фильтр – это разрешить получение писем только от пользователей из вашей адресной книги. Однако если по каким-либо причинам такой вариант вам не подходит, придется придумывать более изощренные методы. Например, очень полезным будет фильтр на письма, у которых в «Кому» или «Копия» отсутствует ваш адрес (не забудьте только предварительно все полезные рассылки включить в whitelist). Существенное количество спама отсекается после установки фильтра на западные бесплатные почтовые службы. Как показывает опыт, наибольшей популярностью у спамеров пользуются yahoo.com, hotmail.com, aol.com, mail.com. Фильтры по ключевым словам (как в теме, так и в самом письме) оказываются гораздо менее эффективными. Можно, конечно, отсеивать корреспонденцию с фразами вроде «enlarge your penis», «debt consolidation», «porn membership», «visit our website», «viagra», «click here», «lose weight», «unsubscribe», однако на какой-то особый успех рассчитывать не стоит.

ГЛОССАРИЙ

Anonymous SMTP – см. Open Relay

Bayesian filter (байесовский фильтр). Фильтр, «предсказывающий» вероятность того, что письмо окажется спамом, на основе анализа текущего текста и сопоставления результата с данными, полученными ранее. Фильтр основан на работах английского математика Томаса Байеса, в честь которого и был назван. Подробнее о байесовском фильтре можно почитать на официальном сайте ISBA, www.bayesian.org.

Blacklist («черный список»). Перечень адресов (либо конкретных отправителей, либо целых доменов), откуда отправляется спам.

Open Relay. Почтовый сервер, через который можно передать письмо даже в случае, когда и отправитель, и получатель не являются его пользователями. Широко применяются спамерами для своих рассылок.

RBL-служба (RBL – realtime blacklist). Онлайновая база данных серверов типа open relay.

Spam (спам). Одно из наиболее общих определений спама находится на mail-abuse.org/standard.html: «спамом можно назвать любое письмо, удовлетворяющее следующим условиям: а) его содержимое ориентировано на максимально широкую аудиторию; б) пользователь не давал своего согласия на его получение; в) отправка/получение письма выгодно его отправителю в гораздо большей мере, нежели получателю».

Whitelist («белый список»). Перечень «честных адресов».

по тексту сообщения, по стране, по заголовку письма. В каждой из них наличествует масса встроенных фильтров плюс автоматическое обновление через Internet, плюс возможность создавать собственные фильтры – в общем, все было бы замечательно, если бы, повторимся, не отсутствие новых достижений в борьбе со спамом. И не условно-бесплатное распространение...

SAPROXY 1.2



★★★★★

Freeware

Разработчик Stata Labs

Web-сайт saproxy.bloomba.com

Размер загружаемого файла 2,3 MB

URL www.bloomba.com/files/SAproxyInstaller.exe

+ Отличная функциональность; высокая эффективность работы; полная бесплатность

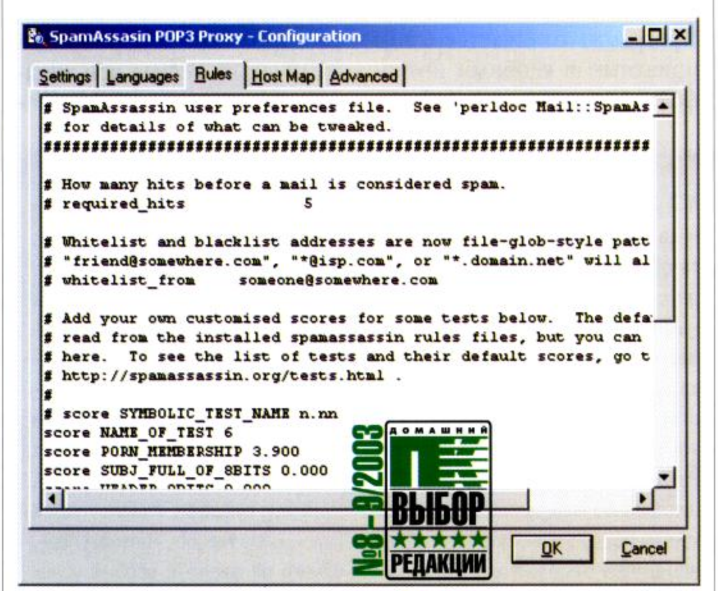
– Неинтуитивный интерфейс

! Лучшая программа для борьбы со спамом, но требует настройки

SAproxy – это локальный прокси-сервер, позволяющий использовать известный фильтр Spam Assassin для POP3-клиентов под Windows. Принцип работы SAproxy заключается в следующем: он «вклинивается» между почтовым клиентом пользователя и POP3-сервером. Когда вы получаете почту, запрос перехватывает SAproxy, фильтрует пришедшие письма, помечает особым образом спам и затем передает всю корреспонденцию почтовому клиенту. Теперь достаточно настроить фильтр в вашем клиенте (а заодно и изменить настройки сервера – чтобы обращение шло не напрямую, а через SAproxy), и письма, классифицированные SAproxy как спам, будут либо складываться в специальную папку, либо сразу же удаляться – по вашему желанию.

Функциональность у программы более чем впечатляюща – хоть основное окно с настройками и поражает своим весьма скудным набором опций. Доступна лишь возможность использования в работе онлайновых фильтров, активация «обучения» SAproxy на основе полученного спама (фактически тот же самый байесовский фильтр), пара-тройка параметров для его обработки, выбор «разрешенных» языков (по умолчанию эта опция отключена) и... не совсем понятная для обычного пользователя закладка Rules. А вот тут-то и заключается вся мощь этой программы. На самом деле практически вся настройка SAproxy осуществляется с помощью конфигурационных файлов, а в закладке Rules пользователь может вручную изменять те настройки, с которыми он не согласен – например, добавлять в whitelist своих друзей или менять весовые коэффициенты разных фильтров. Что такое весовые коэффициенты? Это, так сказать, основа основ SAproxy. Дело в том, что здесь при срабатывании того или иного «правила» (по сути, фильтра) письмо не блокируется – ему просто начисляется некоторый балл (для каждого правила он свой). Если таких правил оказывается несколько (обычная ситуация), то все полученные баллы суммируются. И если итоговый коэффициент превысит некоторое определенное значение, письмо будет считаться спамом.

В целом, SAproxy производит отличное впечатление – великолепная функциональность, полная бесплатность, однако обычному пользователю будет непросто разобраться с его настройкой, потому что чем-чем, а дружественностью интерфейса здесь и не пахнет...



Основное окно тонкой настройки SAproxy



SPAMEATER PRO 4.00 BUILD 91



★★★★☆

Shareware

Разработчик High Mountain Software

Web-сайт www.hms.com/spameater.asp

Размер загружаемого файла 4,5 MB

URL www.hms.com/apps/sepsetup4.exe

+ Поддержка онлайновых RBL-служб; приятный интерфейс

– Условная бесплатность распространения

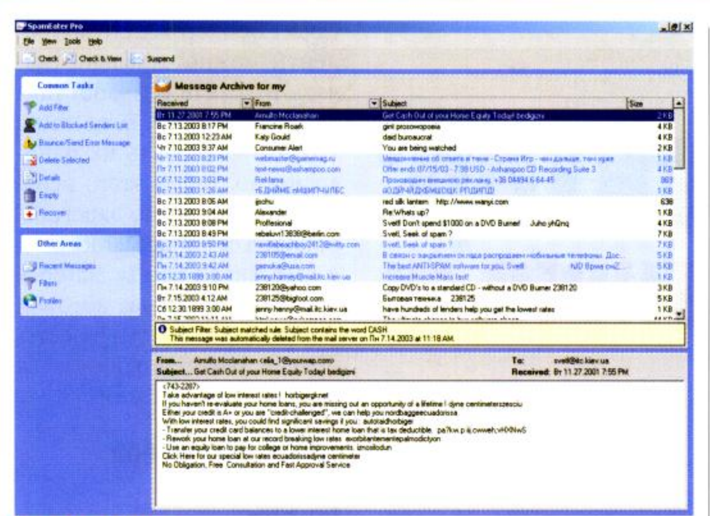
! Хорошая альтернатива для SpamKiller

В целом SpamEater Pro выглядит практически как клон SpamKiller. У него тот же принцип работы – программа сама проверяет почту и удаляет с сервера спам (сохраняя его на всякий случай в специальной папке). Так что настройки почтового клиента трогать не надо – он функционирует, как и раньше.

Как и SpamKiller, SpamEater Pro обладает приятным интерфейсом – пусть даже не настолько интуитивно понятным поначалу, но как минимум настолько же удобным. Фактически в программе три основных окна – Recent Messages, Message Archive и Filters. Названия, полагаю, говорят сами за себя. Немного удивляет, правда, почему разработчики решили не делать разделения на спам и нормальные письма (вся корреспонденция подается вперемешку, и понять, что где, можно только по специальному флагу «удалено/пропущено»).

Предустановленных фильтров в SpamEater Pro очень много – едва ли не больше, чем в SpamKiller. Имеются также «черные» и «белые» списки, фильтрация по теме сообщения, тексту и заголовку письма – в общем, набор у них примерно одинаков. Но в отличие от SpamKiller, SpamEater Pro умеет работать с онлайновыми RBL-службами.

Да, и еще одна вещь, которая роднит эти две программы – условно-бесплатное распрост-



SpamEater Pro* – как говорится, найдите *10* отличий от *Microsoft Outlook

ранение. Через 30 дней испытательного срока вам придется или заплатить разработчику $25, или переключиться на другую утилиту из этого обзора.

SPAMPAL 1.3 BETA

★★★★☆



Freeware

Разработчик James Farmer

Web-сайт www.spampal.us

Размер загружаемого файла 393 KB

URL www.spampal.com/spampal-beta-1.30.exe

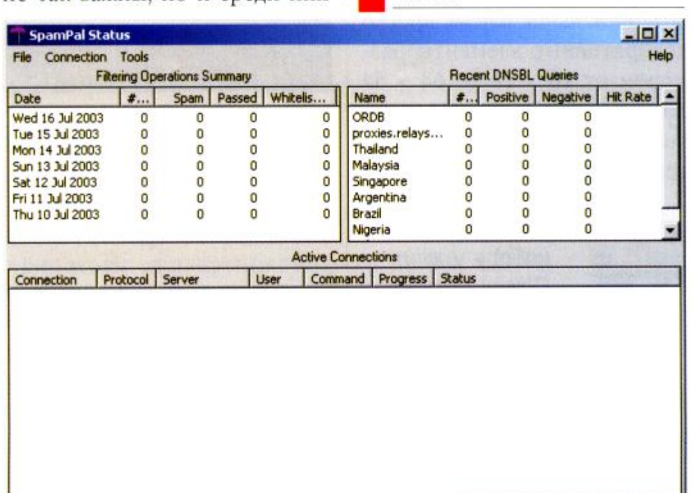
+ Модульная система построения, позволяющая добавлять к программе необходимую функциональность; бесплатное распространение

– Не очень удобен в настройке

! Отличная утилита для борьбы со спамом, но SAproxy все-таки лучше

По принципу работы SpamPal несколько похожа на SAproxy – это тоже утилита-посредник, перехватывающая обращение почтового клиента к серверу и проверяющая принимаемую корреспонденцию на предмет наличия в ней спама, прежде чем она попадет к пользователю. Спам получает приписку в заголовок письма (по умолчанию **SPAM**), кроме того, в конце заголовка письма добавляется несколько специальных реквизитов, позволяющих узнать, по какой причине оно было причислено к спаму.

Отличительной же особенностью SpamPal является использование модулей. В базовой поставке программа умеет не так уж и много – поддержка «белых» и «черных» списков (в том числе и онлайновых RBL-служб)... собственно, пожалуй, и все. Остальную функциональность придется загружать и устанавливать отдельно. В первую очередь это, конечно, байесовский фильтр (Bayesian), а также модуль для отсева по регулярным выражениям (RegEx Filter). В последнем рекомендуется сразу отключить фильтры с комментариями «non ASCII characters in subject» (поскольку этому критерию удовлетворяют все письма с кириллицей). Правда, с его настройкой (как и с настройкой SAproxy) разобраться человеку, не знакомому хотя бы с азами программирования, будет тяжеловато, но имеющееся на сайте разработчиков руководство, надеемся, поможет справиться с этой задачей. Остальные модули не так важны, но и среди них практически каждый пользователь найдет что-нибудь интересное – автоматическая проверка почты, фильтрация порнорекламы, удаление потенциально опасного HTML-кода из письма, определение спама по находящимся в письме ссылкам на Web-сайты и т. д.



Интерфейс у SpamPal особо дружественным назвать нельзя

SPAMWEASEL 1.0.18

★★★★☆

Freeware

Разработчик Mailgate

Web-сайт www.mailgate.com/products/spamweas/sw_feat.asp

Размер загружаемого файла 1,1 MB

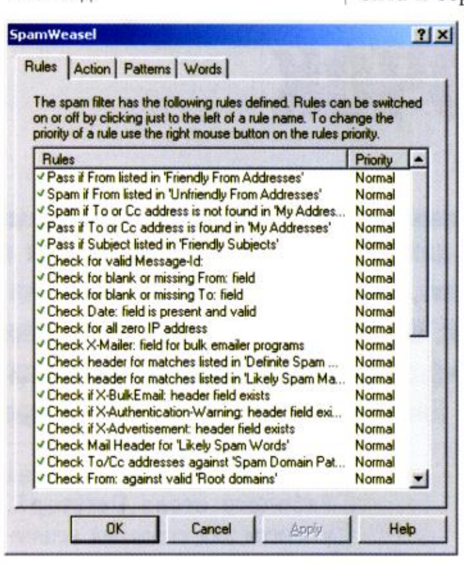
URL www.mailgate.com/files/spamweas/sweasx86.exe

+ Бесплатное распространение; хорошая функциональность

– Требует кропотливой настройки

! Хорошая программа, но каких-либо особых преимуществ перед другими утилитами из обзора у нее нет

Еще один «посредник», причем не самый удачный. По функциональности он больше всего похож на SpamKiller, по удобству использования – на SAproxy или SpamPal. SpamWeasel «на лету» анализирует корреспонденцию, перехватывая запрос почтового клиента к серверу, и обрабатывает ее на предмет соответствия многочисленным предопределенным правилам (проверяются как реквизиты письма, так и наличие в нем слов и выражений, характерных для спамерских рассылок). Разумеется, пользователь может их редактировать (в SpamWeasel встроен специальный скриптовый язык для написания правил), а также добавлять новые фразы, встречающиеся в приходящем спаме и не включенные в «стандартную поставку» программы.



Несмотря на небольшое окно с опциями программы, с настройкой SpamWeasel придется повозиться

Несмотря на то что в SpamWeasel нет поддержки онлайновых RBL-служб, байесовского фильтра и других модных функций, путем тщательной настройки от нее можно добиться очень хорошего результата. Правда, отсутствие дружественного интерфейса превращает это занятие в довольно продолжительный и, пожалуй, даже утомительный процесс. Избежать настройки не удастся – с правилами, выставленными по умолчанию, эффективной работы от SpamWeasel ожидать, к сожалению, не приходится. ■

Замена Windows Desktop: обзор альтернативных оболочек

Ростислав Панчук

Рано или поздно у каждого пользователя возникает желание усовершенствовать внешний вид Windows, подогнать ее под свой вкус или оптимизировать выполнение рутинных операций. Ну, а так как возможностей стандартного Explorer для этих целей явно недостаточно, лучше всего воспользоваться альтернативными оболочками Windows. Наиболее интересные из них и представлены в этой статье.

OBJECT DESKTOP

★★★★☆

Цена – $49,95

Разработчик Stardock Corporation

Web-сайт www.objectdesktop.net

+ Самодостаточный комплекс утилит для тотальной настройки внешнего вида Windows

– Высокая цена; нет общей trial-версии для всех компонентов программы

! Самый простой и быстрый способ преобразить внешний вид Windows, однако и самый дорогостоящий

«Тяжеловес» в области shell replacements (официальное название подобных оболочек) – как по функциональности, так и по размеру и цене. Фактически это целый комплекс программ по тотальной настройке внешнего вида Windows. Основными его компонентами являются известная многим программа по настройке графического интерфейса WindowBlinds, замена Рабочего стола DesktopX, утилиты для создания всплывающих меню, «горячих клавиш», панелей (ObjectBar) и визуальных эффектов (WindowFX), разнообразных курсоров (CursorXP) и тем Рабочего стола (WinStyles). Так как в данном случае нас интересует *альтернатива* Рабочему столу Windows, то мы остановимся на DesktopX и WindowBlinds.

DesktopX не является самодостаточной оболочкой – это скорее менеджер тем и скинов для Рабочего стола. С его помощью также можно создавать собственные объекты десктопа, будь то ярлыки приложений, папок или же просто декоративные элементы размером от 16 × 16 до 64 × 64 точек с возможностью их анимации. Дополнительные темы можно загрузить с сайта *www.wincustomize.com* или же создать их самому с помощью утилиты Winstyles от той же компании.

WindowBlinds – одна из наиболее популярных программ для изменения GUI Windows. Благодаря ей легко «переделать» интерфейс ОС под Mac OS, Windows XP и 3.11 и т. д., воспользовавшись готовыми «шкурами» либо же создав их самостоятельно (в SkinStudio). В зарегистрированной версии WindowBlinds предусмотрены дополнительные настройки для панели задач, прокрутки и т. п. и большее количество поддерживаемых программ. К сожалению, последняя версия программы – 4.1 – работает только с Windows 2000/XP, а для владельцев 98/Me доступна лишь 3.5.

Да, и под конец надо упомянуть о еще одном нюансе Object Desktop: все его компоненты можно отдельно скачать на сайте разработчика *www.stardock.com*. Если же вы хотите установить их одновременно, то для этого необходимо бесплатно зарегистрироваться в зоне Stardock.net и загрузить утилиту Stardock Central, с помощью которой можно будет инсталлировать интересующие пользователя модули Object Desktop.



Благодаря набору утилит Object Desktop интерфейс ОС легко «переделать» под Mac OS, Windows XP и 3.11 и т. д.

WIN3D BUILD 2000



Freeware

Разработчик Clockwise Technologies

Web-сайт www.clockwise3d.com

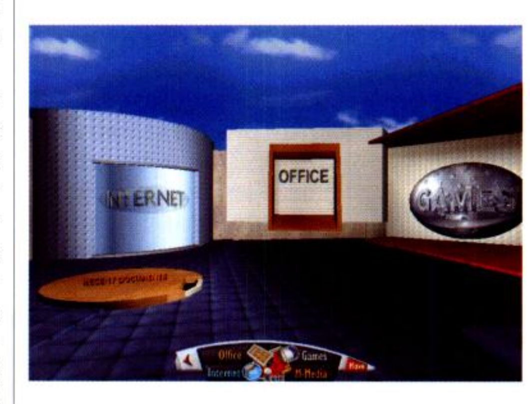
Размер загружаемого файла 2,27 MB

+ Оригинальная концепция; трехмерный интерфейс

– Посредственное качество текстур; отсутствие обновлений программы; неудобство использования

! Не самый удачный способ сделать свой Рабочий стол трехмерным

Очень необычная оболочка, переводящая ваш Рабочий стол в самое что ни есть настоящее 3D. Забудьте о привычном десктопе и родном Главном меню – вместо этого Win3D предлагает четыре «комнаты» (Internet, Office, Games, Multimedia), где и располагаются избранные пользователем приложения. Итак, отсек *Офис* содержит трехмерные ярлыки популярных офисных программ (Word, Excel, PowerPoint...), которые в точности отображают их функцию: для Excel это диаграмма, для Word – лист бумаги, а *Корзина* удостоилась люка на полу. Тут же в виде



Использовать оболочку Win3D в повседневной работе не очень удобно, а вот просто «путешествовать» из отсека в отсек – сплошное удовольствие

ящиков представлены ярлыки часто используемых папок (*Мои документы*, *Рабочий стол*, *Program Files*, логические диски и т. п.) и по соседству – настройки экрана, раскладки клавиатуры, мыши и периферии.

Незабываемое впечатление производит отдел *Игры*, выполненный в виде трехсекционной полусферы, на внутренней поверхности которой и располагаются ярлыки игр. В Internet находятся ссылки *Избранного*, ярлыки для вызова почтового клиента и броузера, а раздел *Multimedia* посвящен соответствующему ПО, установленному на ПК пользователя. Ну, а одну из «стен» Win3D можно приспособить для слайд-шоу «обоев» и фотографий, не говоря уже о мгновенном изменении цвета любого компонента интерфейса. К сожалению, при всем своем привлекательном внешнем виде использовать эту оболочку в повседневной работе, мягко говоря, не очень удобно. А вот просто «путешествовать» из отсека в отсек – сплошное удовольствие, так что посмотреть на Win3D рекомендуется всем.

LITESTEP V. 0.24.6



★★★★★

Freeware

Разработчик LiteStep Development Team

Web-сайт www.litestep.net

Размер загружаемого файла 1,1 MB

+ Бесплатный; модульная структура; отличная функциональность

– Не очень удобный интерфейс; настройка путем редактирования текстовых файлов

! Отличный выбор для любителей тонкой настройки системы «под себя»

Несомненный лидер среди большой когорты бесплатных альтернативных оболочек Windows. Программа позволяет полностью изменить внешний вид, а также функциональность графического интерфейса (GUI) Windows, что недоступно при работе в Explorer. Но ничто в этом мире не дается бесплатно, и в данном случае за функциональность и красоту LiteStep приходится расплачиваться абсолютно неинтуитивным конфигурированием программы – путем редактирования текстовых файлов.

Так, с недостатками вроде разобрались, пора переходить к достоинствам программы. Самое важное из них – ее модульная структура, позволяющая подключить к ней всевозможные плагины, созданные сторонними разработчиками. За счет этого и реализуется вся мощь LiteStep – например, модули «горячих клавиш», командной строки или контекстного меню (которые по функциональности на голову выше своих аналогов из стандартной оболочки Windows), менеджер виртуальных Рабочих столов и многое другое. Правда, иногда с работой некоторых плагинов что-то не «клеится», но с этим ничего не поделаешь – open-source-проект он на то и есть.



Естественно, не обошлось и без огромного количества самых разных тем – их, кстати, можно создавать и самому. Благодаря невероятной гибкости настройки и предоставляемой пользователю максимальной свободы творчества, темы отличаются друг от друга чрезвычайно сильно – зачастую понять, что перед тобой именно LiteStep, можно, лишь покопавшись во внутренностях оболочки, поскольку по внешнему виду этого сказать нельзя.

Таким образом, LiteStep составит разумную альтернативу Explorer для опытных пользователей, не боящихся вручную править текстовые файлы с настройками программы; неискушенным же в этом деле необходимо детально изучить весьма объемную справочную систему...

HOVERDESK V. 2.50

★★★★☆

Shareware (30 дней trial, регистрация – $19,95)

Разработчик Hover

Web-сайт www.hoverdesk.net

Размер загружаемого файла 3,5 MB

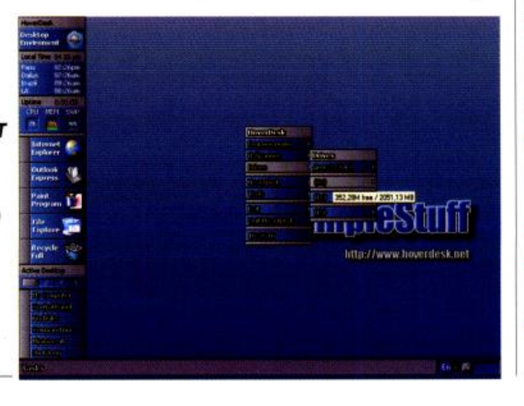
URL www.hoverdesk.net/dl/en/HDsetup.zip

+ Удобное меню; группировка окон одного приложения на панели задач; неплохая функциональность

– Полная версия платная; программа не является самодостаточной оболочкой

! Удачная замена Windows Desktop. К сожалению, платная

Очень приятная замена стандартному Windows Desktop. От других аналогичных программ Hoverdesk выгодно отличают группировка на панели задач всех окон одного приложения (а-ля Windows XP) и отлично реализованное меню. К услугам пользователя удобный, легко настраиваемый интерфейс, монитор системных ресурсов со встроенным оптимизатором RAM, к слову, очень эффективным, а также менеджер виртуальных Рабочих столов. Последний, похоже, стал своеобразной «визитной карточкой» большинства альтернативных оболочек. Особой похвалы заслуживает контекстное меню программы, обеспечивающее доступ не только к папкам Главного меню, но и к любому файлу или директории на логических или съемных дисках компьютера. Причем, в отличие от меню Windows, в Hoverdesk подменю или содержимое папки «вываливается» только после щелчка мыши по соответствующему пункту меню. Это пусть и занимает чуть больше времени, зато гарантирует отсутствие досадных «обвалов» всей «многоэтажной конструкции» в самый неподходящий момент. Конечно, присутствует и смена скинов, и детальная настройка каждого элемента интерфейса (выбор шрифта, текстур, кнопок и т. д.) вместе с поддержкой кириллицы. Правда, в некоторых неофициальных темах возможны ошибки при отображении кириллических символов, но это не так страшно. Кстати, хотя авторы программы в первую очередь позиционируют ее как «надстройку» над Windows, вполне реально работать с ней как с самостоятельной оболочкой. Для этого понадобится загрузить любой менеджер оболочек (например, ShellOn, *www.dx13.co.uk/shellon/index.html*).



От других программ Hoverdesk выгодно отличают группировка на панели задач всех окон одного приложения (а-ля Windows XP) и отлично реализованное меню

WINSTEP

★★★☆☆

Shareware (30 дней trial, регистрация – $39,95)

Разработчик Winstep Software Technologies

Web-сайт www.winstep.net

Размер загружаемого файла 5,79 MB

URL www.winstep.net/winstep.zip

+ Функциональность; детальная настройка каждого элемента программы

– Явно завышенная цена; программа не является самодостаточной оболочкой; нет поддержки кириллицы

! Программу имеет смысл использовать в англоязычных версиях Windows

Winstep, как и Hoverdesk, является своеобразной «надст-

ASTON V. 1.8.2

★★★★★



Shareware (30 дней trial, регистрация – $25)

Разработчик Gladiators Software

Web-сайт www.astonshell.com/rus/index.html

Размер загружаемого файла 1,57 MB

URL www.astonshell.com/rus/files/aston.zip

+ Эффектный внешний вид; приятный интерфейс; удобное визуальное конфигурирование каждого элемента программы

– Условно-бесплатное распространение

! Одна из лучших альтернативных оболочек

Очень удачная разработка российских умельцев. Больше всего Aston подкупает своим эффектным внешним видом и огромным количеством всевозможных тем и скинов (подробнее см. *www.astonshel.com/themes/*), которые вместе с возможностью детальной настройки каждого элемента позволяют подогнать эту графическую оболочку под любые вкусы и нужды пользователя.

Программа содержит основные элементы Windows Desktop – Рабочий стол, панель задач, systray, Главное меню, – что делает переход с Explorer на Aston совершенно безболезненным. Встроенный же Shell Swapper позволяет быстро переключаться между ними. Но главной «изюминкой» Aston является удобное визуальное конфигурирование каждого ее элемента, не требующее изучения структуры и команд файлов настройки. Стоит упомянуть и о легко настраиваемых *toolbars* (многоуровневые панели с кнопками) любого размера, предназначенных для быстрого запуска избранных приложений. Ну и естественно, нельзя не отметить скромную ресурсоемкость этой оболочки в сочетании с высокой стабильностью, что является весьма редким случаем на сегодня.

Программа оставляет очень приятное впечатление и по праву заслуживает звания одной из лучших оболочек для Windows. Жаль только, что 30-дневный испытательный срок уж больно короток...



ройкой» над Windows Desktop, удачно дополняющей его функции. Программа состоит из трех модулей: NextStart, WorkShelf и Font Browser. Как и в случае с Object Desktop, каждый из них можно скачать и приобрести отдельно, но для того чтобы задействовать все возможности программы, желательно использовать их вместе. WorkShelf – это замена панели задач, быстрого запуска и systray. Она состоит из 6 отделов: Main (собственно настройки программы и *Корзина*), Desktop (здесь содержатся все ярлыки приложений с Рабочего стола), Control Panel, Quick Launch и Tasks. *Корзина* и часы представлены в виде отдельных модулей с возможностью гибкой настройки их внешнего вида.

NextStart, в свою очередь, «дополняет» Главное меню и панель задач, делая работу с ними еще более удобной. Как и в Hoverdesk, здесь можно быстро добраться до нужного файла или папки на носителе прямо с Главного меню. Font Browser представляет собой удобную утилиту для просмотра установленных в системе шрифтов и непосредственного отношения к двум вышеописанным компонентам не имеет. И NextStart, и WorkShelf необычайно гибкие в настройке, что дает возможность приспособить их под любые вкусы и желания пользователей. К сожалению, все это разбивается о полное отсутствие поддержки кириллицы и довольно-таки высокую цену программы, что не позволяет рекомендовать ее всем желающим.



Все достоинства оболочки Winstep «разбиваются» о полное отсутствие поддержки кириллицы и довольно-таки высокую цену программы

Наряду с Aston и LiteStep Talisman (разработка программистов из экс-СССР) является лучшим выбором среди альтернативных оболочек Windows

TALISMAN DESKTOP V. 2.6 BUILD 2601

★★★★★

Shareware (30 дней trial, регистрация – $25)

Разработчик Lighttek Software

Web-сайт www.lighttek.com/talisman.htm

Размер загружаемого файла 3,62 MB

URL www.neosoft.ru/files/talisman.zip

+ Гибкость в настройке интерфейса; несколько режимов работы; множество функций

– Условно-бесплатное распространение

! Достойный конкурент Aston и Object Desktop

Еще одна удачная разработка программистов из экс-СССР. Программа может работать в четырех режимах: обычного приложения (т. е. как и все остальные программы в Windows), приложения без панели задач Windows, панели на Рабочем столе и собственно оболочки. Причем переключение между ними, равно как и смена тем, осуществляется буквально в одно касание, что очень удобно. Похвалы заслуживает и продуманный интерфейс Talisman: все ярлыки Рабочего стола в уменьшенном виде располагаются справа на Desktop Panel, а слева на соответствующей панели находятся наиболее востребованные «офисные» приложения. То же можно сказать и о контекстном меню, и о панели задач, где, кроме всего прочего, «обосновались» кнопки управления медиаплеером. Ну, а Talisman Object Editor позволяет создавать, модифицировать и удалять любые компоненты тем. С помощью встроенного редактора можно также писать скрипты для выполнения программой серии команд, что значительно расширяет ее возможности. Еще одним достоинством Talisman является использование любых рисунков вместо стандартных иконок, равно как и 32-битных пиктограмм Windows XP размером от 16 × 16 до 128 × 128 точек. Нечего и говорить, как приятно удивит вас после этого обновленный Рабочий стол.

Одним словом, программа, несомненно, удалась и наряду с Aston и LiteStep является лучшим выбором среди альтернативных оболочек Windows. Правда, для бывших сограждан разработчики могли бы цену и снизить... ■


WHAT HI-FI?
ЗВУК И ВИДЕО
ЛУЧШИЙ СПУТНИК ПОКУПАТЕЛЯ HI-FI И ДОМАШНЕГО КИНОТЕАТРА
БАРХАТНЫЙ СЕЗОН
Спасаясь от цивилизации, захватите в дорогу свою фонотеку
Now Playing
She'll be back
-4:56
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
8 цифровых плееров
АВГУСТ-СЕНТЯБРЬ 2003
ТРИ В ОДНОМ
РУКОВОДСТВО ПОКУПАТЕЛЯ
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ
СУПЕРТЕСТ
КОМПАКТНАЯ МУЗЫКА
Определяем чемпиона в классе полочных колонок
ИНТЕРВЬЮ
ИМПЕРИЯ ЗВУКА
Секреты Джо Эткинса – владельца компании Bowers Wilkins
www.whathifi.com.ua
«ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ITC», КИЕВ
ЛУЧШИЙ СПУТНИК
ПОКУПАТЕЛЯ HI-FI
И ДОМАШНЕГО КИНОТЕАТРА

PowerDVD 5.0 – конкурентов нет!



Александр Птица

С утверждением о том, что нынешний обладатель домашнего ПК, использующий свой компьютер для просмотра видео, все чаще и чаще обращает свой взор на DVD, не поспоришь. А значит, перед ним встает проблема выбора наиболее подходящего программного проигрывателя.

POWERDVD 5.0
★★★★★

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Цена – $49,95 (Standard); $59,95 (Deluxe)
Разработчик Cyberlink
Web-сайт www.gocyberlink.com

+ Высокое качество воспроизведения видео и аудио; большое количество разнообразных настроек; динамическая подстройка баланса контрастности, яркости и цветности (CLEV); интегрированный DivX

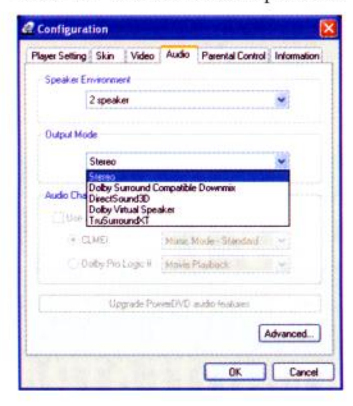
– Практически нет

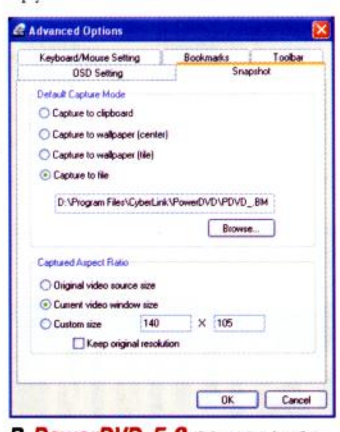
! Лучший на сегодня программный DVD-плеер

В этом секторе ПО основная конкурентная борьба идет между линейками WinDVD (разработчик – Intervideo) и PowerDVD (разработчик – Cyberlink). На сей раз под микроскоп нашего анализа попала официальная полнофункциональная пятая версия PowerDVD Deluxe, любезно предоставленная компанией Cyberlink.

Думается, что многие из читателей уже знакомы с PowerDVD 4.0. Поэтому мы сконцентрируемся на тех небезынтересных особенностях и функциях, которые отличают новинку от ее предшественницы.

В части, касающейся видео (кстати, качество изображения по сравнению с четвертой версией улучшилось), стоит упомянуть о полезной новой технологии, названной CLEV (Cyberlink Eagle Vision). При включении соответствующей опции в процессе воспроизведения видеоматериала программа динамически подстраивает такие показатели картинки, как контрастность, яркость и цветовая насыщенность. Для демонстрации эффекта «орлиного взора» (примерно так переводится выражение Eagle Vision) имеется режим Split, наглядно показывающий разницу между обработанным и необработанным изображением, а она, как говорится, видна невооруженным глазом.



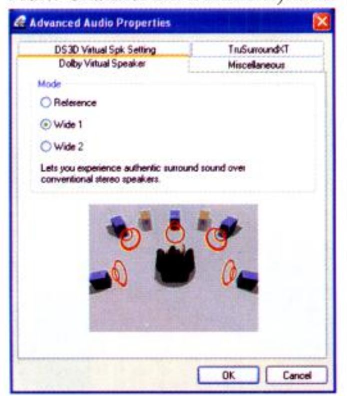


В PowerDVD 5.0 регулируются и настраиваются практически все параметры аудио и видео

Вторая фирменная технология – CLPV (Cyberlink Pano Vision) – по сути дела, впервые в программном DVD-плеере реализует своеобразный нелинейный zoom. Представьте себе, что вы являетесь счастливым обладателем шикарного широкоформатного (16:9) монитора, а фильм записан с соотношением сторон 4:3. Если растягивать картинку на полный экран обычными средствами, то станут заметны существенные искажения. При включенной функции PanoVision они сводятся к минимуму.

Усовершенствованию в новой версии PowerDVD подверглась и система захвата изображений: картинка может быть скопирована в файл, в буфер обмена или мгновенно выложена в качестве обоев на рабочий стол.

Что касается воспроизведения звука, то и здесь добавлений (порой весьма оригинальных) немало. Возьмем, к примеру, технологию CLMEI (Cyberlink Multi-Channel Environment). Она способна обогатить зрительское восприятие в том случае, если звук на диске записан в обычном стерео. При этом разработанный специалистами из Cyberlink «аудиодвижок» CLMEI симулирует surround, грамотно раскладывая двухканальную стереодорожку на 4, 6 и более каналов, причем с раздельным регулированием выходного уровня на всех каналах. Кстати, заметим, что PowerDVD 5.0 поддерживает все современные звуковые карты вплоть до Creative Audigy 2 (6.1) или Hercules Game Theater XP (7.1).



Для тех, кто не может похвастаться мощной многоканальной акустической системой, PowerDVD предлагает свою альтернативу под названием Dolby Virtual Speakers или Dolby Virtual Headphone, в некоторой степени являющуюся «зеркальным отображением» технологии, описанной несколькими строчками выше. Если CLMEI «приспосабливала» стереозвук под многоканальную акустику, то DVS, наоборот, дает возможность создать иллюзию surround при проигрывании дисков с Dolby Digital 5.1 или DTS через стандартные стереодинамики или наушники. Должен сказать, что получается это очень неплохо.

Владельцев звуковых карт Sound Blaster Audigy 2 должна порадовать и способность PowerDVD воспроизводить 96 kHz/24-bit LPCM аудио, а тех, кто предпочитает стереонаушники, – режим SRS TruSurroundXT Headphone.

Будем ждать, чем ответит Intervideo на вызов Cyberlink. В конечном итоге, от здоровой конкуренции выиграем мы, пользователи. ■

Для обсуждения вопросов, поднимаемых в рубрике F1, открыт онлайновый форум на сайте www.itc.ua. Это позволит не только более оперативно получать ответы, но и обмениваться опытом с другими пользователями ПК в «прямом эфире». В то же время редакция по-прежнему ждет ваших электронных писем на ask@itc.ua, а бумажных – по почтовому адресу «Издательского Дома ITC».

S.O.S.! BIOS в упор отказывается «видеть» жесткий диск. Все перепробовал – и Autodetect, и вручную, устанавливая все его параметры. Но, увы, безрезультатно. Что делать?

Павел, Хмельницкий

Первое, что приходит в голову, – это поход к настоящим специалистам, которые тщательно изучат ваш винчестер и вынесут свой вердикт по поводу его работоспособности. Но перед визитом в сервис-центр попробуйте подсоединить HDD как slave к диску, работающему как master, на другом компьютере. Если при этом проблемный винчестер распознается, значит, причина либо в неполадках контроллера материнской платы вашей машины, либо шлейф, идущий от «материнки» к диску, не выполняет своих прямых обязанностей. ■

Есть ли такой видеопроигрыватель, с помощью которого можно было бы снимать скриншоты во время просмотра фильма? А то стандартный Windows MediaPlayer нефункционален да и надоел уже.

Voin

Что касается функциональности, то советуем обратить внимание на Zplayer, свежие версии которого мы обычно выкладываем на ДПК-CD. Возможность захвата кадров реализована в проигрывателе BSPlayer. Заметим, что последние версии программных DVD-плееров WinDVD и PowerDVD умеют проигрывать видео, закодированное в DivX, и в обоих этих продуктах capture осуществляется очень просто, и что самое главное – можно устанавливать требуемое разрешение результирующего изображения. ■

ЧТО ОБСУЖДАЮТ НА ФОРУМЕ WWW.ITC.UA/FORUMS

Пожалуста помогите! После того как (только не смейтесь), Мышь упала на кнопку reset под XP пропали оба CD-ROM и CD-RW. Вернее система их видит, но пишет что дрова с ошибками. Как решить проблему без снятия XP.

Kladvinn

Ха.. у меня типа того было, только у меня маленький фонарик(на две пальчиковые батарейки) упал торцом на кнопку вкл/выключения фильтра.во время дефрагментации, в общем через два дня работы кнопку фильтра пришлось чинить (не включалась), а с компом после такого падения питания всё нормально..:))

Попробуй вначале упорядочить (нормально расместить) файлы на ж/диском, той же дефрагментацией погоняй, не поможет - как и говорилось драйвера ставь новые. Удачи и аккуратности.

Евгений

После инсталляции и попытки запуска игры (не буду называть ее, хочется знать, как вообще в таких случаях нужно поступать) я получил сообщение об ошибке «glu32.dll is missing», а сама игрушка так и не смогла стартовать. Я нашел и скачал из Internet отсутствующий файл, но ничего не помогло, хотя я положил его и в папку с игрой и в Windows\System. Скажите, пожалуйста, что я делаю неправильно?

Действительно, glu32.dll – элемент графического интерфейса OpenGL, используемого во многих играх. В некоторых случаях этот файл при инсталляции помещается в папку с игрой, но тем не менее должна быть и его отдельная копия (как часть общей системы OpenGL по умолчанию), размещенная в Windows\System32. Так что для решения вашей проблемы стоит только переместить нужный файл в нужную директорию – и все заработает. Кстати, переустановка драйвера видеокарты тоже иногда помогает в таких случаях. ■

Очень хочется стать пользователем Живого Журнала (www.livejournal.com), но для этого необходим an account creation code (или я чего-то не понимаю). Данный код можно взять у любого знакомого, уже имеющего свой ЖЖ, но у меня таких нет. Пожалуйста, если у вас есть возможность, отправьте мне код по e-mail либо объясните, как еще его получить.

Влад

Есть два способа влиться в многотысячное сообщество лжеюзеров (неологизм, означающий пользователя LJ). Если материальная обеспеченность позволяет и есть кредитка, то почему бы не воспользоваться платным сервисом ($25 в год) и при этом стать обладателем кучи приятных бонусов вроде почтового адреса, персонализованного доменного имени и т. д.

И другой, о котором вы пишете, – получение кода для создания аккаунта. Обычно потенциальный лжеюзер бросает клич среди своих знакомых, уже имеющих личные дневники. Те интересуются у своих, и, в конце концов, искомый код находится. Через неделю после регистрации у новичка появится собственный код. По традиции его возвращают тому благодетелю, который помог. Ну а если ничего не вышло, придется обращаться к аналогичным рунетовским ресурсам, например www.journals.ru. ■

Расскажите подробнее о «хитрых манипуляциях с реестром» для удаления MSN Messenger, а то меня доконают его предложения зарегистрироваться! И, наверное, не только меня.

William

Самый легкий способ состоит в том, чтобы, даже не трогая реестр, использовать маленькую утилиту xp-AntiSpy. Вся проблема решается проще простого, стоит только установить «флажок» возле подходящей вам опции в разделе «Параметры Microsoft Messenger», среди которых есть и строчка «полная деинсталляция MSN Messenger».

Загрузить программу xp-AntiSpy можно с ее домашней странички (www.xp-antispy.org/download.php). Кстати, там имеется и русская версия. ■

КОМПЬЮТЕРЫ



компьютеры & комплектующие

Киев, ул. Индустриальная 27, 11 этаж
Тел.: 241-9090, 241-8181, 484-0005
e-mail: office@april.kiev.ua
yura@april.kiev.ua

Celeron 1700/128Mb/HDD 30GB/Video 64Mb/FDD/CD-ROM - 259 у.е.
Athlon 1800/256Mb/HDD 30Gb/Video 64 Mb/FDD/CD-ROM - 289 у.е.
Pentium 4 2400/256Mb/HDD 60GB/Video 64 Mb/FDD/CD-RW-469 у.е.

Мониторы: Samsung, LG, SONY
Принтеры, сканеры, модемы и др.

ПРОДАЖА В КРЕДИТ: ПЕРВЫЙ ВЗНОС 10% НА СРОК 15 МЕСЯЦЕВ.



ул. Жилянская, 97 (044) 459-68-29, 494-39-30, 236-89-36 www.novostar.net

c o m p u t e r s computers@novostar.net

Все дело в деталях!

Мониторы:	
17" LG F700P 1280x1024@85Hzц, USB(4/1), TCO 99	187
17", SAMSUNG 757 MB max1920x1440	189
17" SAMSUNG 757 NF Diamondtron NF CRT, max 1920*1440	205
17" MITSUBISHI DiamondPro 750 Diamondtron NF Flat SuperBright	225
19" LG F900P макс. 2048x1536@69Hz, рек. 1600x1200@85Hz, USB, TCO'99	276
19" SAMSUNG 959 NF NaturalFlat, Multy-layer, 1600x1200@87Hz, TCO'99	314
19" MITSUBISHI DiamondPro 930 Diamondtron NF Flat SuperBright	435
22" MITSUBISHI DiamondPro 2070U	945
Оптические приводы:	
CD-ROM 52x ASUS	25
DVD-ROM 16x48x ASUS	53
CD-RW 48x24x48x Plextor PX-W4824TA/BP/K	97
CD-RW 48x12x48x Plextor PX-S88TU Slim	163
DVD+R/RW ASUS CD 16x8x32x DVD 4x2x12x	247
Жесткие диски:	
60 GB 7200 WD (WD600JB) 8MB кэш	90
80 GB 7200 WD (WD800JB) 8MB кэш	99
120 GB 7200 WD (WD120JB) 8MB кэш	129
Материнские платы:	
MB KT400 ASUS A7V8X-X/Lan	68
MB VIA KT600 ASUS A7V600, FSB 400 MHz, RAID	98
MB nForce2-ST ASUS A7N8X/ LAN, DDR400 Dual ch.	116
MB i865PE ASUS P4P800, DDR400 Dual ch.,FSB 800 MHz	126
MB i845PE ASUS P4PE/Lan/ Black Pearl + USB Flash disk 32MB	143
MB i875P ASUS P4C800, DDR400 Dual ch., FSB 800 MHz	177
Видеокарты:	
ASUS V9180 Video Suite/64, GeForce4 MX440 8X 64MB DDR, TV-OUT, Video-IN, 2xDVI	93
ASUS V9280 Video Suite/128, GeForce4 Ti4200 8X 128MB DDR, TV-OUT, Video-IN, 2xDVI	182
ASUS V9520 Video Suite/128, GeForceFX 5200 128MB DDR, DVI, TV-OUT, Video-IN	123

AMD Duron Morgan 1100 MHz/MB VIA KM266 FIC AM37/ RAM 128 MB DDR 266/video Savage4 32 MB/HDD 20 GB Samsung/ CD-ROM 52-x LITE-ON/FDD/Sound/ LAN/ATX 250W	234
AMD Athlon XP 1700+/MB nForce220D ASUS A7N266-VM/ RAM 256 MB DDR 266/video nForce220D/ HDD 40,8 GB 7200 Seagate Barracuda (7200.7 "Alpine")/ CD-ROM 52-x Sony/FDD/Sound/LAN/ATX 250W	282
Intel Celeron 1700 MHz (Socket 478)/MB i845GL ASUS P4BGL-MX/ RAM 256 MB DDR 266/video Intel eXtreme graphics/ HDD 40,8 GB Seagate Barracuda (7200.7 "Alpine")/CD-ROM 52-x Sony/ FDD/Sound/LAN/ATX 250W	321
AMD Athlon XP 2200+ (BOX)/MB VIA KT400 ASUS A7V8X-X/ RAM 512 MB DDR 333/video GeForce4 MX 440SE 64MB (128bit) TV-OUT/ HDD 80,0 GB 7200 Western Digital (800BB)/ CD-RW 48x24x48x NEC/FDD/Sound/ LAN/ATX 300W	467
Intel Pentium 4 2.4 GHz (512KB L2-кэш/FSB 533MHz)/ MB i845PE ASUS P4PE GD/RAM 512 MB DDR 333/ video ATI Radeon 9000 PRO 128 MB DDR TV-OUT, DVI/ HDD 80,0 GB Western Digital (800BB)/CD-RW 48x24x48x NEC/ FDD/Sound/ LAN/ATX 300W	658
AMD Athlon XP 2600+(BOX)/MB VIA KT 600 ASUS A7V600/ RAM 1024 MB DDR 400/video ATI Radeon 9000 Atlantis PRO 64 MB DDR Video-IN, TV-OUT, DVI/HDD 120,0 GB Seagate Barracuda (7200.7 "Alpine")/CD-RW 48x24x48x Plextor PX-W4824TA/ Sound Creative AUDIGY 5.1/FDD/ LAN/ATX 300W	892
Intel Pentium 4 2.6 GHz (512KB L2-кэш/FSB 800 MHz) HT Technology/ MB i865PE ASUS P4P800/RAM 1024 MB DDR 400 Dual ch./ video GeForce FX5200 128MB DDR ASUS V9520 TV-OUT, Video-IN, DVI/ HDD 80,0 GB 7200 Serial ATA Seagate Barracuda (7200.7 "Alpine")/ CD-RW 48x24x48x Plextor PX-W4824TA/FDD/Sound/LAN/ ATX AOpen 300W	1009
Intel Pentium 4 3.06 GHz Hyper-Threading Technology (512KB L2-кэш/ FSB 533MHz)/MB i845GE Albatron/RAM 512 MB DDR 266/video Intel eXtreme graphics/HDD 120,0 GB Seagate Barracuda (7200.7 "Alpine)/ CD-RW 48x24x48x Plextor PX-W4824TA/FDD/ Sound/LAN/ATX AOpen 300W	865

....и другие наилучшие комплектующие, периферия и оргтехника по самым доступным ценам!

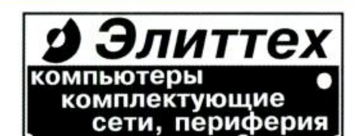
Гарантия 24 месяца. Удобное гарантийное обслуживание. Продажа в кредит. Первый взнос - 10%
Разрабатываем конфигурацию ПК индивидуально. Поможем выгодно модернизировать Ваш компьютер



модемы
принтеры
факсы
сканеры
видеокарты
винчестера
процессоры
мониторы

Olympus
Sony
Canon

Psion iPaq
Palm Casio RoverPC
www.akc.com.ua
241-8960 459-0918



компьютеры
комплектующие
сети, периферия

бул.Л.Украинки 34, оф.312
тел./ф.:295-5125, 296-9469
www.vicont.com.ua
e-mail:vicont@i.kiev.ua

КОМПЬЮТЕРЫ
ЛЮБОЙ КОНФИГУРАЦИИ
ПРОДАЖА в КРЕДИТ
Комплектующие надежных производителей: мониторы, периферия, лицензионное ПО, акустика, HI-FI и офисная техника.
ЛУЧШЕЕ соотношение цены и качества!
г.Киев, Харьковское шоссе 144а, 2 эт.
ООО «КСАНТЕН» Тел. (044) 564-56-32
w w w . x a n t e n . c o m . u a



Все для вашего компьютера
Компьютеры, комплектующие, мониторы, принтеры, сканеры.
Консультация. Гарантия.
Отличная цена + качество!
г. Киев ул. Богдановская 10, эт. 2,5 оф. 17
тел./факс (044) 248-83-13
E-mail: Kirik@zeos.net

INTERNET



РАБОТА



Редакция журнала «dFoto: цифровое фото и видео» приглашает к взаимовыгодному сотрудничеству творческих людей, которые смотрят на мир через видоискатель фото(видео)камеры и готовы делиться своими знаниями, умением и опытом с благодарными читателями единственного украинского специализированного издания.
Читайте о журнале на: www.dfoto.com.ua
Пишите нам по адресу: editor@dfoto.com.ua
Звоните по тел.: (044) 244-8925, 245-7203

INTERNET

WHAT HI-FI? ЗВУК И ВИДЕО
www.whathifi.com.ua



★ Анонс свежего номера

★ События в Украине



★ Каталог "Желтые страницы Hi-Fi"



★ Бесплатные объявления



★ Hi-Fi Форум

НОУТБУКИ

НОУТБУКИ

Compaq Armada 7400
PII-300/64Mb/6.4Gb/24x/13"
2275 грн.

Toshiba Portege 7200
PIII-600/128Mb/12Gb/DVD/13"
3830 грн.

IBM Think Pad A20m
PIII-700/256Mb/12Gb/24x/14"
3996 грн.

ул.Вавиловых,15
467-25-50, 467-25-51
ул.Тургеневская,71
230-88-58, 230-88-80
широкий выбор других моделей

1 СЕНТЯБРЯ 1923

Землетрясение разрушило Токио, 400 тыс. человек погибло. Позже в Японии объявили 1 сентября Днем борьбы со стихийными бедствиями. Все школы после торжественного начала учебного года проводят тренировочные эвакуации.

www.japan-guide.com/a/earthquake




2 СЕНТЯБРЯ 1988

Вышел альбом «...And Justice For All» группы Metallica. Работу выдвинули на Grammy в номинации «За лучшее исполнение музыки heavy metall». Группа не получила награду, но стала продавать пластинку с надписью «проигравшие Grammy».

www.themetsource.com

3 СЕНТЯБРЯ 1833

В Нью-Йорке вышел первый номер дешевой газеты «The New York Sun». Она стоила 1 цент и была доступна самым бедным (средний дневной заработок американца составлял 75 центов). «Светит всем» – так звучал девиз нового издания.

www.mediahistory.umn.edu

8 СЕНТЯБРЯ 1973

Ровно через 7 лет после выхода фильма Star Trek на канале NBC состоялась премьера одноименного мультипликационного сериала. 22 получасовых фильма с огромным успехом шли в течение двух сезонов: осени 1973 и 1974 гг.

www.danhausertrek.com/AnimatedSeries

9 СЕНТЯБРЯ 1963

В зоопарке Пекина (Китай) родился детеныш гигантской панды. Малыша назвали Мин-Мин (блестящий). Впервые панда появился на свет в неволе. В дикой природе осталось около 1000 особей, поэтому специалисты работают над их разведением в зоопарках.

pandas.si.edu



12 СЕНТЯБРЯ 1683

Турецкие и татарские войска потерпели поражение у Вены. Армия под началом Кара Мустафы (1634–1683) осаждала город с июля, но была разбита польскими, немецкими и австрийскими войсками под командованием короля Яна Собеского (1629–1696).

www.jasinski.co.uk/wojna

13 СЕНТЯБРЯ 1998

Сайт газеты «The New York Times» подвергся deface-атаке: хакеры заменили содержание некоторых страниц. На них они выразили сомнения в профессионализме служб, отвечающих за безопасность сайта, и возмутились по поводу ареста Кевина Митника.

www.hackerscenter.com



17 СЕНТЯБРЯ 1683

Антони ван Левенгук (1632–1723) в письме Королевскому научному обществу сообщил, что с помощью микроскопа он наблюдал маленьких забавно перемещающихся живых существ. Датский ученый одним из первых обнаружил новую форму жизни – бактерии.

www.infectology.spb.ru

18 СЕНТЯБРЯ 1893

Максимилиан Кириенко-Волошин (1877–1932) вместе с матерью переехал из Киева в Коктебель. Недалеко от моря они приобрели участок земли и построили дом. В нем поэт принимал своих друзей – писателей и художников.

www.gpntb.ru/win/voloshin/dom-musei.html

22 СЕНТЯБРЯ 1908

В тырновской церкви Сорока святых мучеников состоялась торжественная церемония провозглашения нового государства – царство Болгарское. «Манифест к болгарскому народу», декларирующий независимость, подписали царь Фердинанд I Кобургский (1861–1948) и министры.

www.government.bg

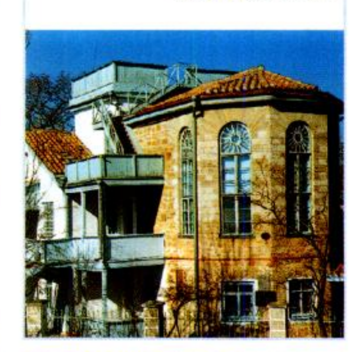




23 СЕНТЯБРЯ 1913

Французский летчик Ролан Гаррос (1888–1918) на моноплане «Моран-Сольнье» совершил первый беспосадочный перелет через Средиземное море. 730 километров, отделяющих Сан-Рафаэль (Франция) от Бизерта (Тунис), он преодолел за 7 часов 53 минуты.

www.flight100.org





27 СЕНТЯБРЯ 1983

Ричард Столлмен (р. 1953) в ряду новостей сообщил, что он начинает работу над свободной операционной системой, совместимой с Unix. Проект назвали GNU (аббревиатура рекурсивно расшифровывается как «Gnu's Not Unix»), а его символом стала антилопа гну.

www.gnu.org



28 СЕНТЯБРЯ 1993

Библиотека Конгресса США впервые приняла на хранение публикации на компакт-дисках. В течение полутора лет американские издатели вели с ней переговоры о правилах доступа читателей к дискам и защите информации от несанкционированного копирования.

www.loc.gov

4 СЕНТЯБРЯ 1938

В Ужгороде по инициативе Организации украинских националистов состоялись сборы представителей молодежи Закарпатья, на которых была создана полувоенная организация «Украинская национальная оборона» (позже переименованная в «Карпатську Січ»).

www.koza.kiev.ua

5 СЕНТЯБРЯ 2003

В Ивано-Франковской области начнется Международный фольклорный фестиваль «Бойківська ватра». Бойки — этнос, издревле населяющий Украину, — сейчас преимущественно проживают в Карпатских горах.

www.geocities.com/ukrgalicia/boyky.html

6 СЕНТЯБРЯ 2003

В Линце (Австрия) откроется выставка высокотехнологических искусств — Prix Ars Electronica. По результатам конкурса награды будут присуждаться в номинациях: «Компьютерная анимация», «Сетевые проекты», «Интерактивное искусство» и «Цифровая музыка».

prixars.orf.at

7 СЕНТЯБРЯ 1893

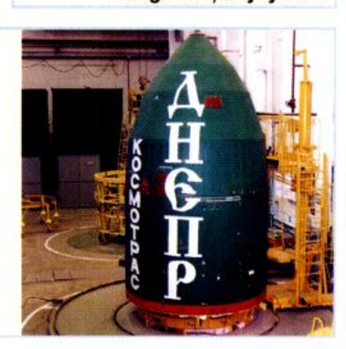
Броненосец «Русалка» вышел из Ревеля (ныне Таллинн) в Гельсингфорс (ныне Хельсинки), но потерпел аварию и затонул. Спустя девять лет по проекту эстонского скульптора Амандуса Адамсона (1855–1929) в память о трагедии был установлен мемориал.

www.tourism.tallinn.ee

10 СЕНТЯБРЯ 1998

Спустя минуту после старта с космодрома Байконур потерпела аварию украинская ракета «Днепр» (доработанная SS-18, «Сатана»), несущая на борту двенадцать коммерческих спутников. Катастрофа произошла из-за отказа бортового компьютера.

www.kosmotras.ru

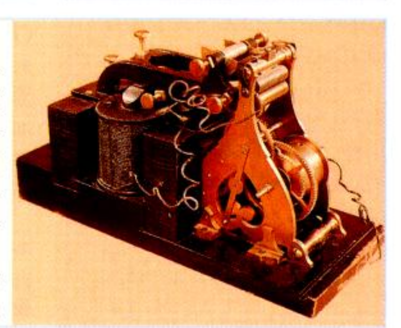




11 СЕНТЯБРЯ 1853

В Сан-Франциско открыт электрический телеграф, соединивший на Тихоокеанском побережье Торговую биржу с портовым районом Пойнт Лобас. В первый же день работы было передано около 100 сообщений.

fohnix.metronet.com/~nmcewen/tel_off-page.html



14 СЕНТЯБРЯ 1808

Шведская армия потерпела поражение от российских войск под Оравайсом. Противники заключили перемирие, а через год Швеция согласилась на унизительный мирный договор, по которому в состав Российской империи вошло Великое Княжество Финляндское.

www.multi.fi/~goranfri

15 СЕНТЯБРЯ 1968

К Луне отправился аппарат «Зонд-5» с первой советской бортовой ЭВМ «Аргон-11С». Компьютер осуществлял автоматическое управление полетом и обеспечил возвращение корабля на Землю через 6 дней.

www.computer-museum.ru/histussr/argon.htm

16 СЕНТЯБРЯ 1658

Иван Выговский (?–1664) в Гадяче заключил договор о вхождении в состав Речи Посполитой Великого Княжества Русского (земли Киевского, Черниговского и Брацлавского воеводств) на федеративных началах.

www.geocities.com/nspilka/library/wyhowski.html

19 СЕНТЯБРЯ 1888

В бельгийском курортном городке Спа состоялся первый в мире конкурс красоты. Королевой и обладательницей приза в 5000 франков стала восемнадцатилетняя креолка из Гваделупы Берта Сукаре. Журнал L'Illustration опубликовал на обложке фото красавицы.

www.spa-info.be

20 СЕНТЯБРЯ 898

Основан Галич. В конце XII столетия после объединения Галицких и Волынских земель князем Романом Мстиславичем (?–1205) город стал столицей Галицко-Волынского княжества. Сегодня в Галиче проживает около 7 тыс. человек.

www.geocities.com/ancienthalych



21 СЕНТЯБРЯ 1898

В Китае произошел реакционный государственный переворот. Император Гуан Сюй (1871–1908) на 103-й день с момента начала реформ заключен в тюрьму. Шесть активных сторонников демократических преобразований арестованы и казнены на пекинской площади.

china.kulichki.net



24 СЕНТЯБРЯ 1938

Валентина Гризодубова (1910–1993), Марина Раскова (1912–1943) — выпускницы Харьковского центрального аэроклуба, и Полина Осипенко (1907–1939) совершили беспосадочный перелет на АНТ-37, установив мировой рекорд среди женщин на дальность полета (6450 км).

skykharkov.h10.ru

25 СЕНТЯБРЯ 1898

В Николаеве заложен корабль, позже получивший название «Князь Потемкин-Таврический». Весной 1905 г. броненосец «Потемкин» вступил в строй, и вскоре на судне началось восстание матросов. Бунт подавили, а броненосец переименовали в «Пантелеймон».

www.nikportal.net



26 СЕНТЯБРЯ 2003

В самой южной точке Африки — городе Херманусе — начнется Фестиваль китов. Посмотреть на заплывы крупнейших млекопитающих собирается огромное количество любителей природы. За весенней миграцией этих животных можно наблюдать до 5 октября.

www.hermanus.co.za



29 СЕНТЯБРЯ 1983

Впервые поднялся в небо Ан-74, разработанный конструкторским бюро имени О. К. Антонова (Киев). На Ан-74 установлен ряд мировых рекордов. Серийное производство грузопассажирских самолетов организовано на Харьковском авиазаводе с 1989 года.

www.an74.com

30 СЕНТЯБРЯ 1973

Во время концерта в штате Мэриленд Элтону Джону (р. 1947) не понравилось, как служба безопасности обращается с фанами. Певец заставил охрану покинуть зал, и около 500 поклонников ринулись на сцену. Власти штата запрещали выступления музыканта до 1980 г.

www.eltonjohn.com

Насмотревшись и начитавшись во Всемирной Сети разнообразных Web-блогов, мы решили в порядке эксперимента создать свой собственный печатный аналог блога. Фактически перед вами линклист с небольшими аннотациями. Предложения для следующих выпусков ДПК-блога принимаются по адресу **blog@itc.ua.**

Комнаты для молитв и исповедей на «Светильнике».
www.biblelamp.ru/pray.htm

Люди, фильмы, книги и вообще «атмосфера» Америки 30-х годов.
xroads.virginia.edu/~1930s/FILM/filmfr.html

Британская столица в викторианскую эпоху.
www.victorianlondon.org

Французы устроили фестиваль флэш-мультиков.
www.flashfestival.net/2003

Вокалисту «Роллингов» Мику Джаггеру давеча исполнилось 60, а энергия так и бьет фонтаном.
www.mickjagger.com

Краткая история компьютерной клавиатуры.
www.viperlair.com/articles/techreport/input/bsmembrane.shtml

Путеводитель по точкам входа в Wi-Fi.
www.wifinder.com

Все о японских воздушных змеях.
www.asahi-net.or.jp/~et3m-tkkw

Ползает тут всякая живность, да еще и вид свой меняет от мышиных кликов.
www.levitated.net/daily/levWalkingThings.html

Как правильные пацаны косяк забивали.
www.livejournal.com/community/ru_jah/38398.html

Богатства музеев Ватикана наконец в Сети.
mv.vatican.va/StartNew_EN.html

КАКОГО ЦВЕТА WWW?



Предпочтения и привязанности публики обычно определяются с помощью разнообразных анкет и опросников. Однако встречаются и сверхоригинальные способы. Один из них лежит в основе недавно запущенного Internet-проекта **Favcol.com**.

«Favcol» – значит «FAVorite COLor», т. е. «любимый цвет». Так вот, автор сайта, английский Web-дизайнер Мэтт Уэбб, предложил необычный метод определения самого популярного во Всемирной Сети цвета.

Участие в проекте доступно любому, кто пользуется электронной почтой или MMS. Все, что для этого нужно, – отправить по указанному на сайте адресу фотографию, где преобладает ваш любимый колер. В момент написания этого текста 1206 энтузиастов уже совершили требуемое действие. Самая последняя по времени картинка публикуется на титульной страничке. Она заключена в рамку того цвета, который на данной фотографии является доминирующим, а сама страница «выкрашена» в тона, в настоящее время находящиеся на лидирующей позиции.

«Программа смешивает все цвета и извлекает один. Таким образом, пользователи должны быть уверены в том, что отсылают картинку именно с любимым оттенком, который очевиден», – объясняет г-н Уэбб.

Сейчас на favcol.com показывают только свежие фото. Тем не менее вскоре можно будет наблюдать как за месячной, так и за часовой динамикой среднего цветового уровня.

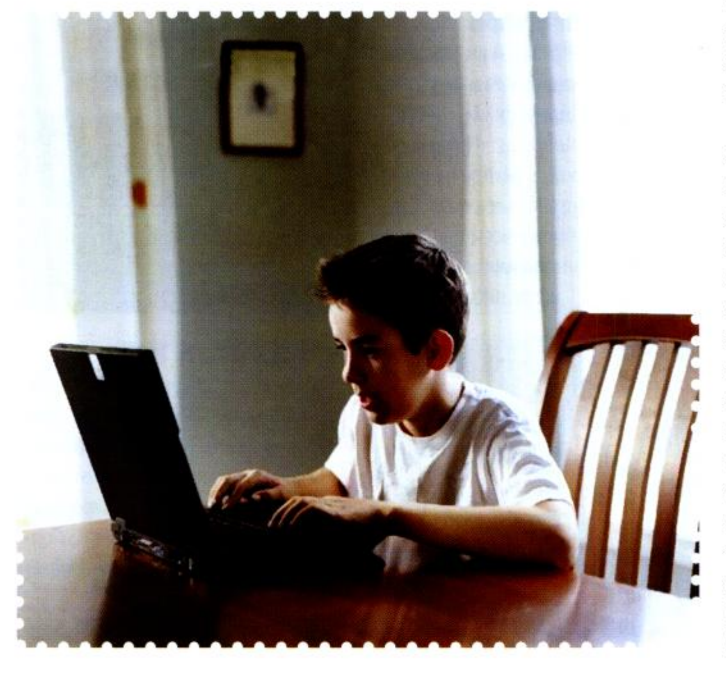
Кстати, Уэбб считает, что излюбленным колером спаммеров станет что-то близкое к розовому, как и у сетевых порнографов. «В некоторой степени это самый ходовой сегмент палитры во Всемирной Паутине». ■

СЕКС-СКАНДАЛ В БЛАГОПРИСТОЙНОМ ЦЕРКОВНОМ ЧАТЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ

Как известно, на бескрайних просторах Всемирной Сети случается все, что можно (и даже нельзя) себе представить. Порой пересекаются совершенно взаимоисключающие друг друга вещи.

Не так давно посетители Web-сайта храма одной из церковных общин в штате Миссисипи были просто потрясены инцидентом, произошедшим в местном чате, рассчитанном на общение детей и подростков. Естественно, тематика чата имела вполне определенный характер – обсуждение религиозных вопросов.

Однако некий посетитель завел в обществе смиренных прихожан шокирующие истинных верующих речи о сексе во всех его проявлениях, причем анонимный «собеседник», не стесняясь, упоминал имена и телефоны некоторых служителей культа. Может, у этих особ действительно рыльце в пушку, но согласитесь, что подобный чат – не место для всей этой грязи.



Тут же церковное начальство начало шевелиться и интересоваться всем, что связано с функционированием системы безопасности на своем сайте. Чат в срочном порядке закрыли, а руководству был представлен доклад о том, что виновником, дескать, является некий человек, давно порвавший с общиной и зачем-то желающий отомстить тем людям, о которых шла речь.

Описанный выше случай положил начало настоящей дискуссии о мерах безопасности и защите на Web-ресурсах, подобных этому детскому чату. В частности, речь идет о том, что, по крайней мере, должна быть продумана и реализована система идентификации пользователей и контроля за контентом. Кроме того, родителям чад, на которых вылилась порция гнусностей, посоветовали обратить внимание на специальное ПО, «оберегающее» малолетних посетителей Internet от попадания на совершенно неподходящие для них ресурсы. ■

ЮНЫЙ «ЛОХОТРОНЩИК» «КИНУЛ» СОТНИ КЛИЕНТОВ AOL



Как ни печально это сознавать, сетевой аферизм процветает, а новоявленные бендеры придумывают все новые и новые способы отнятия денег у простаков. Один из последних претендентов на трон легендарного «сына турецкоподданного» еще очень молод. Ему всего семнадцать. Возраст примерно такой же, как у героя фильма «Поймай меня, если сможешь» в начале его блистательной карьеры жулика. Но в послужном списке юного махинатора уже числится крупный «развод на деньги» клиентов коммуникационного гиганта AOL.

Схема аферы, как обычно, невероятно проста – использование спама для заманивания потенциальных жертв на поддельный Web-сайт, где требуется указать некоторые персональные сведения.

В данном конкретном случае злоумышленник отправлял электронные послания, в которых адресатам предлагалось обновить свою собственную биллинговую информацию. Ссылка на сайт AOL Billiing Center, где якобы и производится данная процедура, прилагалась.

Ясное дело, что, несмотря на наличие логотипа уважаемой компании и ссылок на реальные Web-ресурсы американского Internet-гиганта, этот сайт был элементарной подделкой. Однако он содержал форму, в которую следовало занести номер кредитной карточки, биллинговый адрес, номер социального страхования, девичью фамилию матери, лимит кредита, персональный идентификационный номер и, конечно, логин и пароль пользователя сервисов AOL.

От имени руководства AOL Time Warner выступил г-н Николас Грэхем, обративший особое внимание клиентов на «золотое правило» America Online – никогда не спрашивать у них пароль или биллинговую информацию, а заодно посоветовавший быть более бдительными.

А как же растрачивал неправедно полученные средства молодой Web-жулик? Все более чем очевидно! Он пользовался службами AOL, входя в систему под именами своих жертв, активно занимался онлайновым шоппингом, причем для получения покупок специально нанимал людей, тем более что «доходы» позволяли.

Теперь же юного мошенника ждет строгий, но справедливый суд. ■

Онлайновое сообщество пользователей Web-камер. Уже около 300 тысяч членов.
ww.com

Великолепная коллекция гламура 50-х годов. Постеры, обложки для книг, конверты от грампластинок. Прелесть, да и только!
www.glamorlux.com/collections.html

Маленькая желтенькая галерея. Объект исследования – Post-It.
littleyellowgallery.com

Думаю, вы не являетесь владельцем крутой тачки с логотипом Ferrari, Lamborghini или MacLaren. Значит, этот сайт не вызовет у вас отрицательных эмоций.
www.wreckedexotics.com

Пошаговое руководство по взлому Xbox.
hackingthexbox.com

Вы знакомы с Дживсом и Вустером? А с автором книг об этой смешной парочке П. Дж. Вудхаузом?
wodehouse.ru

Даже у покойной королевы шотландской Марии Стюарт есть персональный сайт.
www.marie-stuart.co.uk

Можете ли вы стать новым Джеймсом Бондом? Проверить свои оперативные способности никогда не поздно.
www.secretservicetest.co.uk/intro.html

Тоже блог.
www.notfa.com

Официальное сетевое пристанище культового композитора Эмира Кустурицы и его «Оркестра некурящих».
www.emirkusturica-nosmoking.com/eng

Крутой Harley Davidson для истинных назгулов.
www.lordoftheringscatalog.com/p01/motorcycle_category.html

Определение шрифта по его начертанию. Забавно!
www.myfonts.com/WhatTheFont/

Несколько тысяч аэроснимков различных уголков США и Великобритании.
skypic.com

КАРТЫ – НА СТОЛ, ТО ЕСТЬ В СЕТЬ!



29 июля завершилась работа над интереснейшим и действительно не имеющим аналогов Internet-проектом под названием c-arts (**www.c-arts.ru**).

Затеяли все это дело сотрудники дизайнерского отдела компании Promo.ru, а идея заключалась в том, чтобы «изваять» колоду карт, воспользовавшись талантами известных в Рунете дизайнеров и художников-иллюстраторов. Организаторы акции составили список претендентов и разослали им предложения принять участие в ней. С готовностью откликнулись (**www.c-arts.ru/uch.html**) практически все адресаты.

В колоде, как и положено, 54 карты. Каждому художнику поручалось сделать одну из них. В конечном итоге, созданная стараниями такого большого и одаренного коллектива колода будет отпечатана, а все участники получат по своему персональному экземпляру (всей колоды, конечно, а не карты, нарисованной собственноручно). Естественно, большой тираж не ожидается. На то есть финансовые и технические соображения, и одна из причин – коллекционность самого объекта.

Изготовлением джокеров занимались настоящие звезды, имена которых держались в строжайшей тайне до самого финиша. Среди них такие знаменитости, как «отец и мать Масяни» Олег Куваев, небезызвестный (в том числе и по артам к играм от «Акеллы») Anry (**www.anry.ru**), потрясающе креативный и остроумный Алексей Соловьев (экс-сотрудник студии Артемия Лебедева) и, наконец, фаворит завсегдатаев ЖЖ, автор великолепных современных лубков, большой любитель Крокодила Гены и Чебурашки, избравший себе ник Akuaku (**www.hiero.ru/akuaku**). ■

INTERNET – ЗЛО ИЛИ БЛАГО? ЧТО ДУМАЮТ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ КИЕВЛЯНЕ

В июне в Киеве провели социологическое исследование, в ходе которого было опрошено 1012 прохожих. Вопросы касались отношения людей к Internet. Нам представляется, что некоторые его результаты будут интересны и нашим читателям, поэтому приготовьтесь к восприятию определенного массива цифровой информации. Скажем прямо, что некоторые итоги, обнародованные агентством УНИАН, несколько неожиданны.



Итак, 16% опрошенных ответили, что вообще не знают, что такое Internet, а еще 20% имели опыт общения с Сетью только пару раз. 23% респондентов пользуются услугами Internet, «когда представляется случай», то бишь нечасто. Для 8% ответивших на социологическую анкету частота «вхождения в Сеть» – 2–3 раза в неделю, причем исключительно ради развлечения. 11% зависает во Всемирной Паутине ежедневно. Для 3,2% из них Internet является ежедневной как производственной, так и бытовой необходимостью, а для 7,7% – только бытовой.

Что касается отношения народа к Internet, то выяснилось, что 12% охваченных опросом киевских прохожих полагают, что от Сети вреда больше, чем пользы, а 7% – отстаивают мнение о том, что Internet однозначно наносит вред обществу. У нас нет данных о том, достаточно ли репрезентативной была выборка, но тот факт, что пятая часть опрошенных отрицательно относится ко Всемирной Паутине, немножко настораживает. ■

КОШАЧЬЯ ЙОГА ОНЛАЙН

Во времена господства коммунистической идеологии занятия йогой и даже элементарный интерес к ней рассматривались как нечто, отвлекающее граждан нашей великой страны от насущных задач построения светлого будущего.

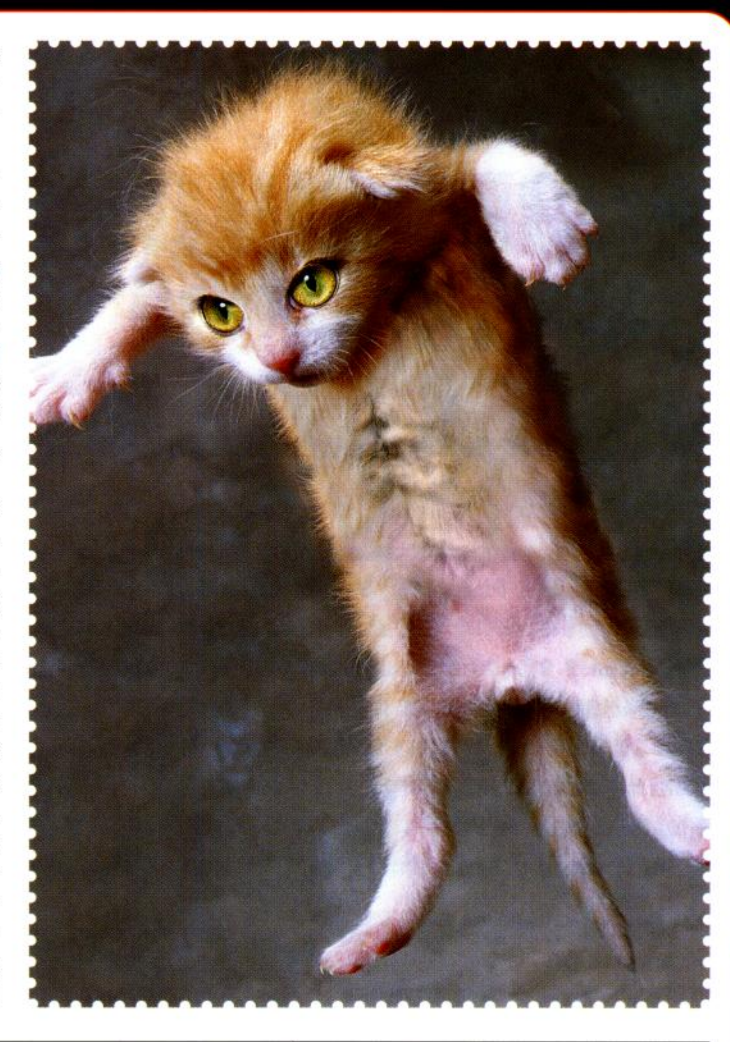
Просто интересно, как тогдашние гонители «всего восточного» отреагировали бы на проект супружеской пары Карла и Дианы Хаманн, создавших видеоучебник по йоговским практикам не только для людей, но и для их домашних любимцев и выложивших все это во Всемирной Сети.

Поставив перед собой задачу продвижения своей методики в широкие сетевые массы, супруги открыли специальный сайт Yoga Kitty (**www.yogakitty.com**).

Свою миссию они выразили в следующих словах, опубликованных на сайте: «Наша цель – представить практическое, пошаговое руководство для людей и их кошек, позволяющее в полной мере активизировать их потенциал и погрузиться в экстаз физического, ментального и духовного здоровья».

Там-то и хранятся видеоролики с завлекательными названиями вроде «Очистка прошлых карм» (**www.yogakitty.com/videos/cpk_e_b.wmv**) или «Медитация самоидентификации» (**www.yogakitty.com/videos/sim_e.wmv**). А уж что в них выделывают хозяин и кот – это ни в сказке сказать, ни пером описать.

Как известно, сердобольные американцы страсть как любят проявить заботу о «братьях наших меньших». Посему Хаманнов засыпали письмами, где выражалось беспокойство по поводу состояния здоровья киски после таких «жутких» упражнений, которые проделывал с ней хозяин. На что супруга Диана ответила, что оснований для тревоги нет, поскольку, дескать, котик, снимавшийся в роликах, ненастоящий, а при подготовке видеоматериалов ни одно реальное животное не пострадало. ■



Казаки возвращаются, или Ни слова о S.T.A.L.K.E.R.



Олег Данилов

Раз в полгода мы с друзьями ходим... нет не в баню, а в гости к компании GSC Game World. И каждый раз получается так, что появляемся мы в офисе крупнейшей восточноевропейской игровой студии не в самое подходящие время. В этот раз вовсю шла подготовка сразу к двум европейским выставкам – в Лейпциге и Лондоне. Тем не менее у радушных хозяев нашлось несколько часов для того, чтобы рассказать и показать нам, как идут работы над тремя игровыми проектами GSC Game World. Отчет о посещении студии перед вами.



КАЗАКИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ
«Казаки II: Наполеоновские войны»

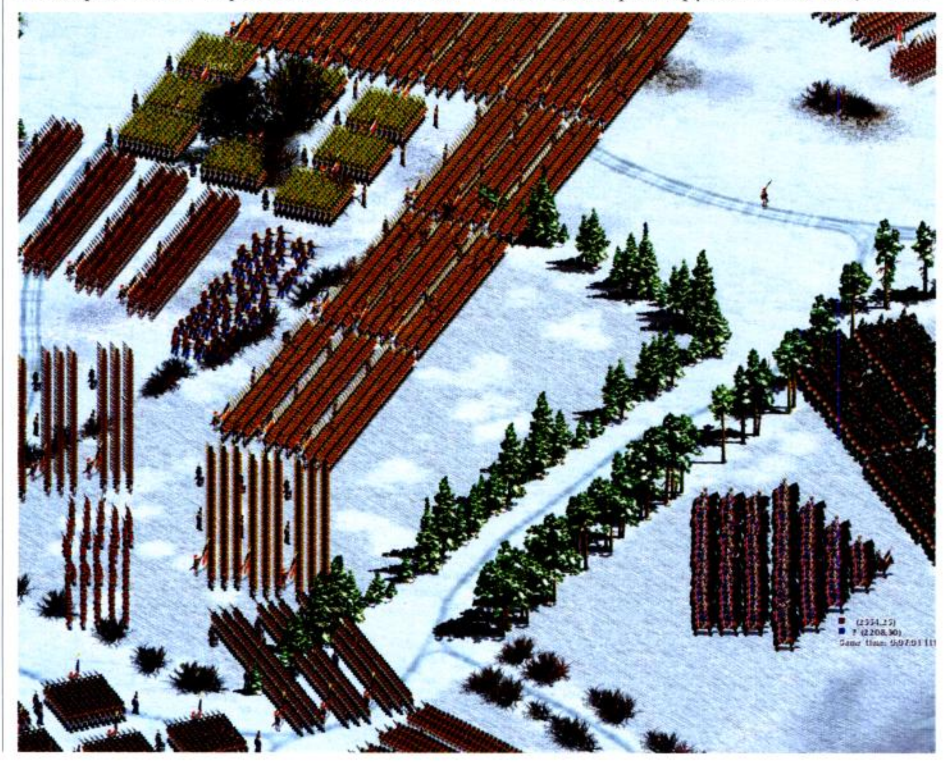
Жанр	стратегия реального времени
Разработчик	GSC Game World
Издатель	«Руссобит-М»/CDV
Дата выхода	I квартал 2004
Web-сайт	www.gsc-game.com

На самом деле мы приехали в GSC, чтобы посмотреть только один проект – «Казаки II: Наполеоновские войны». Благо и повод подходящий нашелся – не так давно в Сети появились первые скриншоты из игры.

«Казаки II» – третья стратегия реального времени (не считая трех дополнений и некоммерческого WarCraft 2000) GSC Game World и прямое продолжение «Казаков», принесших студии всемирную известность. Кроме того, это, похоже, последний проект в серии исторических RTS (опять-таки, не учитывая запланированного к нему дополнения). Вторые «Казаки» при всей внешней похожести на своих предшественников кардинально отличаются от них в плане геймплея. Именно об этом и рассказывал нам директор GSC Сергей Григорович, известный своей любовью к стратегиям и лично курирующий разработку «Казаков II».

Изначально «Наполеоновские войны» задумывались как честная трехмерная RTS со спрайтовыми юнитами. Виденная нами более года назад версия движка (engine под «Казаки II» создавался специально, т. е. это не доработанный движок первых «Казаков») позволяла вращать камеру и плавно масштабировать картинку. Сегодня разработчики пришли к мнению, что в играх подобного плана, в которых на поле боя одновременно сражаются десятки тысяч юнитов, свободная камера будет только помехой. Так что визуально «Казаки II» несколько похожи на то же «Завоевание Америки» – при трехмерных ландшафте и строениях мы имеем фиксированную камеру с возможностью ступенчатого масштабирования и спрайтовые юниты. Новый движок оперирует 16-битным цветом, а также поддерживает вертексные и пиксельные шейдеры – это позволяет сделать картинку гораздо симпатичнее. В частности, разработчики уже реализовали еще более красивую, чем в своих предыдущих проектах, прозрачную воду, изумительный полупрозрачный дым от выстрелов и другие эффекты.

Как понятно из названия, действие игры происходит в наполеоновскую эпоху, конец XVIII – начало XIX века. В отличие от «Казаков» и «Завоевания Америки», на этот раз авторы не стараются удивить нас количеством наций, доступных игроку, – в «Наполеоновских войнах» принимают участие всего шесть государств – Англия, Франция, Россия, Австрия, Пруссия и Египет (послед-



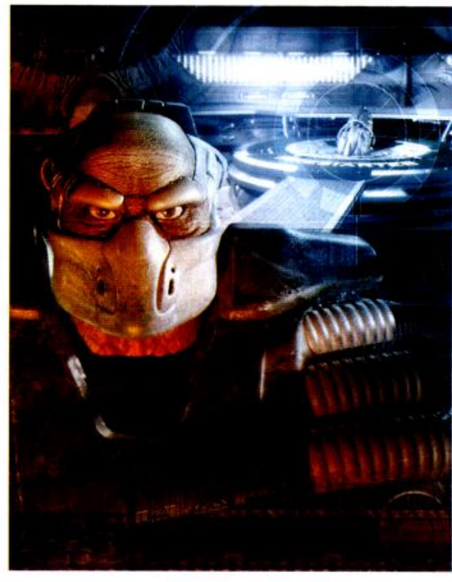
ний, скорее всего, для придания колорита и реализации знаменитого Египетского похода Наполеона). Понятно, что у каждой нации своя неповторимая архитектура и уникальные юниты. Традиционно к исторической достоверности как архитектуры, так и формы воинских подразделений в GSC подходят особенно тщательно. Но хватит о частном, перейдем к геймплею, тем более что он в «Казаках II» претерпел самые серьезные изменения.

Во-первых, теперь кампания в игре – не просто набор связанных миссий. Вместо этого мы имеем... глобальный стратегический режим в стиле Shogun, Medieval и Rise of Nations! На карте Европы, разделенной почти на 30 областей, мы передвигаем фишки генералов, проводим апгрейды территорий, заключаем пакты и союзы, исследуем новые технологии. Я не оговорился, перемещаем мы генералов, а не армии – именно они основные юниты. Собственно размеры армий, которые будут сражаться в тактических миссиях (это либо захват территории, либо баталии без экономической части), зависят от звания генерала, вступившего в бой, а также от инфраструктуры ваших провинций, через которые подходит подкрепление. Естественно, все генералы в игре – это реально существовавшие исторические личности, а за победы в боях они получают новые звания и способности. Глобальная стратегическая часть, как водится, пошаговая.

Во-вторых, экономическая модель RTS-части упростилась – исчезло колоссальное количество апгрейдов, отпала даже необходимость строить всякие там мельницы, шахты и кузницы. Дело в том, что на карте каждой провинции, по словам разработчиков, максимально приближенной к реальному ландшафту соответствующих территорий, уже расставлены столица и пять-шесть деревень. Ваша задача – просто захватить их, выбив из окрестностей вражеские войска. Дальше отвоеванный поселок самостоятельно сгенерирует рабочих, которые примутся собирать урожай или добывать ресурсы, и милицию, тут же занимающую оборону. Количество апгрейдов в поселках сведено к минимуму, по сути, это полностью самодостаточные сырьевые придатки, избавляющие игроков от рутинного экономического микроменеджмента. Подобный подход позволяет применять новые тактические приемы – перерезать пути снабжения противника, блокировать ресурсы и т. д.

В-третьих, сами сражения, которым, благодаря автоматизации экономики, будет уделяться больше времени, стали настолько масштабными, что уже переросли рамки RTS. Тактика в «Наполеоновских войнах» – это скорее real-time wargame. Управление на уровне отдельных юнитов ушло в прошлое, да и не очень-то поуправляешь 32 тысячами солдат с каждой стороны (участок Аустерлицкого сражения, виденный нами, оставляет просто неизгладимое впечатление!). Бои теперь ведутся исключительно строями, отдельные юниты – это только спецподразделения типа егерей (снайперов XIX века). Общий темп игры несколько снижен, что позволяет более четко и взвешенно маневрировать во время масштабных сражений. Мораль теперь считается не для каждого отдельного солдата, а для всего строя, и на нее влияет множество факторов – обстрел, присутствие командира, тип атакующих войск, наличие соседей, усталость и т. д. Кстати, при походном марше по дорогам солдаты не устают, при маневрах во время схватки усталость накапливается, и в случае, если она достигнет максимума, начнет снижаться мораль подразделения. Так что важно время от времени уводить строи с передовой в тыл.





О «Наполеоновский войнах» можно рассказывать еще долго – о новом, более удобном и крупном, интерфейсе игры с замечательными видеовставками, о реалистичной системе расчета попаданий и разрывов снарядов, о влиянии ландшафта на тактику боя и о многом другом, но, к сожалению, мы ограничены объемом статьи. Выход «Казаков II» запланирован на I квартал 2004 года.

СТРЕЛЬБА ПО-МАКЕДОНСКИ В КВАДРАТЕ
FireStarter

Жанр 3D-action
Разработчик GSC Game World
Издатель «Руссобит-М»
Дата выхода IV квартал 2003
Web-сайт www.firestarter-game.com/rus/

Известно, что стрельба по-македонски – это пальба одновременно из двух пистолетов с двух рук. Как в таком случае назвать стрельбу из четырех автоматов? Естественно, стрельба по-македонски в квадрате. Именно так, превращаясь на время в ходячую зенитную установку, может палить четырехрукий мутант в рваной тельняшке – самый харизматичный из персонажей шутера FireStarter, работа над которым в GSC Game World уже подходит к завершению. Об игре нам рассказывал лидер проекта Вячеслав Климов.

Напомню вкратце сюжет FireStarter. Ваше сознание оказалось в ловушке – безумной виртуальной реальности, созданной зараженной вирусом игровой машиной. Для того чтобы спастись, вы должны за 48 часов пройти всю игру. Главная задача – продержаться определенное время на уровне, выдерживая атаки орд монстров, убить босса или уничтожить какой-то агрегат. Звучит не сложно? В том-то и дело, что только звучит. Учитывая ограниченный размер уровней и неограниченный запас монстров в закромах компьютера, выжить не так-то просто.

Визуально FireStarter выглядит на все сто. Казалось бы, что за невидаль – закрытые, внешне напоминающие арены для сетевых сражений, уровни? Но благодаря стараниям дизайнеров они не выглядят банальным набором коридоров, площадок и телепортеров – грамотное использование геометрии, применение вертексных и пиксельных шейдеров, процедурных и высокодетализированных текстур творят чудеса. При сравнительно небольшом количестве полигонов в кадре уровень, кажется, просто переполнен деталями и элементами, пожалуй, такого мы не видели даже в шутерах последнего поколения, использующих все возможности DirectX 9. Под стать окружающим красотам и модели монстров. Вроде бы полигонов в них не так уж и много, но безумная фантазия создателей наделила их непо-





вторимой индивидуальностью и омерзительной грацией. Хорош и подбор оружия, среди двадцати типов которого есть весьма оригинальные находки.

Несмотря на четкую action-ориентацию, а по геймплею виденные нами уровни FireStarter больше всего напоминали «Серьезного Сэма» в закрытых помещениях, в игре присутствует и RPG-элемент. Мало того что при старте вы можете выбрать одного из шести персонажей, существенно отличающихся по характеристикам, – уже упомянутого обаяшку мутанта, подвижную девушку-агента, полицейского, стрелка, морского пехотинца или киборга, так в игре есть еще и очки опыта и даже любимые народом навыки/перки – быстрая перезарядка, регенерация, защита от близких разрывов, улучшенная прыгучесть и т. д. Кроме того, для разных персонажей открыты различные способности, общее число которых более тридцати.

Монстры тоже не лыком шиты. Они обучены атаковать слаженно, применяя индивидуальную для каждого типа тактику, звать на помощь соратников, использовать особенности уровня. При этом им присущи слабые и сильные стороны, изучить которые – задача игрока. Монстры условно делятся на три вида – зомби, демоны и роботы. Против каждого типа врагов, а всего их около двадцати, для лучшего эффекта следует применять определенное оружие и тактику.

Об оружии следует сказать отдельно. Всего в FireStarter 20 типов пушек, включая легкие и тяжелые модификации. Но на деле оказывается, что их несколько больше, так как для некоторых из них существует по два–четыре вида кардинально отличающихся по действию боеприпасов. Так, например, для легкой модификации ручной мортиры, самого мощного оружия в игре, имеются мины, обычные и фосфорные гранаты (горение реализовано просто чудесно), а для тяжелой модификации используются вакуумные бомбы, фугасные мины, заградительные гранаты, создающие взрывоопасное облако аэрозоля, и атомные фугасы, сметающие все в радиусе до километра. Последние стоит применять, лишь имея артефакт, дающий неуязвимость, или возможность отскочить за стену, которая погасит ударную волну. Заметьте, я рассказал лишь об одном типе оружия! Ассортимент зарядов для того же ракетомета ничуть не меньше.

Понятно, что при таком количестве вооружения, монстров и артефактов, характеристик персонажей FireStarter требует самой тщательной настройки. В GSC Game World это отлично понимают, и с начала августа тестированием геймплея занялась команда лучших игроков Киева – Zero Gravity, Smoke, Razor, Partizan и др. При этом бета-тестирования, которым в GSC занимается специальный отдел, никто не отменял. Результат их трудов можно будет оценить уже нынешней осенью.

Кстати, та же команда профессиональных киберспортсменов займется настройкой геймплея в S.T.A.L.K.E.R.

НИ СЛОВА О S.T.A.L.K.E.R.

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

Жанр Survival FPS/RPG
Разработчик GSC Game World
Издатель «Руссобит-М»/THQ
Дата выхода II квартал 2004
Web-сайт www.stalker-game.com

Вы всерьез подумали, что, побывав в GSC, мы ни словом не обмолвимся о «Сталкере»? Как бы не так. Вот только в связи с тем, что этой игре мы и так уделяем слишком много внимания, новости изложим в телеграфном стиле.

Десятки квадратных километров зоны наконец-то стали оживать – заработали некоторые аномалии, появились артефакты, в темных закоулках уже осмысленно бродят монстры, по охраняемой территории шастают случайные сталкеры.

Мы застали Андрея Прохорова, руководителя проекта S.T.A.L.K.E.R., за муштрой омерзительной твари, откликающейся на кличку Химера, на специальном полигоне в недрах Зоны. Тварь рьяно бросалась на Андрея, обходя многочисленные препятствия. Затем, посмотрев на остальных представителей богатого (все-таки у разработчиков игры больная фантазия) зверинца, мы перенеслись на специальный полигон а-ля Half-Life для демонстрации превосходства «сталкеровского» физического движка над другими. Здесь все нормально – превосходит. Потом попрыгали немного со 150-метрового подъемного крана возле станции, чтобы оценить действие ускорения свободного падения (впервые применяется в шутерах!) – все честно, как в школе – $gt^2/2$. Дальше пытались познакомиться с дружественным сталкером, бродившим неподалеку, – увы, безрезультатно, он все время норовил сбежать – система offline/online симуляции жизни в игре уже работает, но еще полностью не настроена. Полюбовавшись некоторое время лицами персонажей игры после проведенных над ними пластических операций и сравнив их с хваленой физиономией G-Man из Half-Life, согласились, что наши лучше... И, как оказалось, пролетел час. Чтобы не застрять в GSC навсегда, пришлось спешно ретироваться домой. Записывать впечатления на бумагу.

P. S. Если вы думаете, что GSC делают сейчас только три игры, то глубоко ошибаетесь. Мы видели в офисе компании такое.... Игра в жанре [censored], в [censored] сеттинге, которая выйдет [censored] года. К сожалению, жесткие ограничения NDA, наложенные на вашего покорного слугу руководством GSC Game World, не позволяют до официального анонса сказать ничего более. Но как только запрет будет снят, вы, уважаемые читатели, первыми узнаете о новом проекте ведущих украинских разработчиков. ■

Обходной маневр

Олег Данилов



Многие молодые компании-разработчики порой ставят перед собой слишком трудные задачи, порываясь с ходу создать игру, поражающую воображение объемом, количеством деталей, богатством возможностей. Здесь важно правильно рассчитать свои силы и, главное, иметь мужество вовремя отказаться от грандиозного замысла в пользу чего-то не столь сложного, но заведомо реализуемого.

ABYSS LIGHTS: FROZEN SYSTEMS

Жанр аркадный космический симулятор
Разработчик Abyss Lights Studio
Издатель не объявлен
Дата выхода III квартал 2004 г.
Web-сайт www.abyss-lights.com
Демо-версия см. на диске

Руководство и сотрудники киевской компании Abyss Lights Studio, о суперамбициозном проекте которой – глобальной космической стратегии Abyss Lights: Outburst – мы рассказывали в «Домашнем ПК», № 1–2, 2003, нашли в себе это самое мужество. Осознав, что средств, получаемых за сторонние заказы, на создание игры такого уровня им не хватит, а рынок outsourcing сейчас, что называется, затоварен – предложение явно превосходит спрос, ребята решили заморозить проект. Причем разработка была остановлена на весьма интересном этапе – реализации колонизационно-экономической части на поверхности планет.

Пока же в Abyss Lights решили сделать что-то не столь сложное и прежде всего реализуемое за достаточно небольшой промежуток времени. Первым из таких «малых» проектов стала игра для мобильных телефонов на платформе Nokia Series 60 – стрелялка-бродилка Alia vs. Aliens. Работы над ней уже завершены, а скоро планируется и продолжение с ролевыми элементами и большей интерактивностью. Второй же проект, о котором и пойдет речь дальше, – аркадный боевой космический симулятор Abyss Lights: Frozen Systems (в свете «заморозки» Outburst звучит весьма красноречиво).

Как понятно из названия, действие игры разворачивается все в той же вселенной Abyss Lights, впервые встречающейся в Outburst. Это полностью негуманоидный мир в пределах нашей Галактики за миллионы лет до появления человечества. Вообще же, существуют наполеоновские планы создания серии игр в различных жанрах в рамках данной вселенной.



В «Замороженных Системах» игроку предстоит вжиться в кремнийорганическое тело пилота-аспирога, живущего на одной из отдаленных систем. Загадочным образом подпространственные ворота, ведущие к ближайшим колониям расы, оказались заперты (заморожены) странным инородным объектом. Боевая группа в составе корабля-носителя, нескольких крейсеров, дестроеров и истребителей направляется в обход препятствия, через другие ворота, – искать путь к центральным системам Конклава Вуллалонна (Империи аспирогов). Отряд должен пройти через тринадцать звездных систем, захваченных Шааркс-расой безжалостных космических кочевников, – их предстоит освободить. По ходу развития сюжета к экспедиции присоединятся корабли других рас, на которых тоже придется полетать. Всего игроку будут доступны 6 кораблей – от крошечного истребителя до весьма мощного крейсера – естественно, с возможностью настройки оружия и подсистем звездолетов. Интересно, что, несмотря на четкую миссионную структуру, в AL: Frozen Systems запланированы развилки и не обязательные для выполнения миссии. Да и сам сюжет обещает быть весьма интересным.

По геймплею Abyss Lights: Frozen Systems задумывается не как «честный» симулятор, каким является, например, недавняя Homeplanet с ее ньютоновской физикой, а как чисто аркадный сим в стиле fly'n'shoot. Но при этом предусмотрено большое количество настроек кораблей и масса оружия на выбор, включая весьма экзотическое. Мало того, в бою вы сможете отдавать простейшие приказы ведомым, а управляя крейсером, – вообще руководить всем сражением.

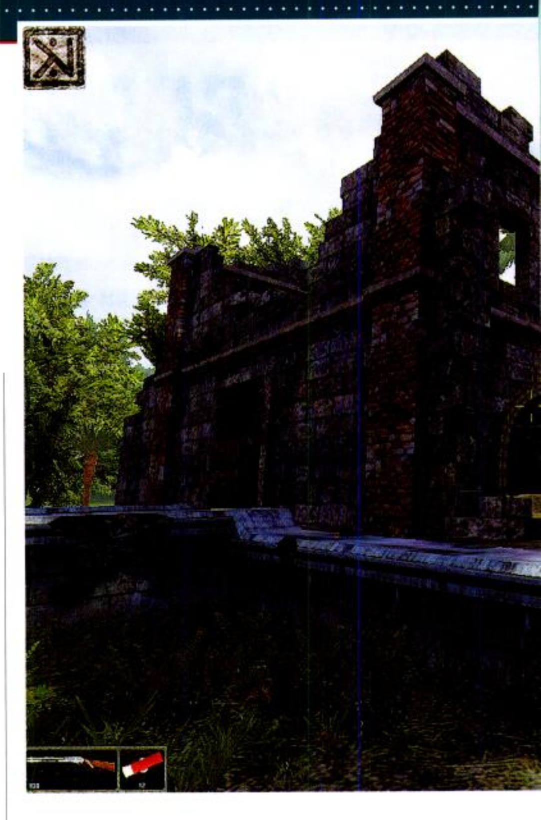
Виденная нами ранняя демо-версия Frozen Systems (тем читателям, которые выбрали «Домашний ПК» с диском, удастся самостоятельно познакомиться с ней) пока что ничего сверхординарного не демонстрирует. Графически она базируется на несколько переделанном движке Outburst – LVEngine; впрочем, и большинство моделей кораблей разных рас взяты из этой игры, естественно с дополнительной доработкой. Графику сейчас можно назвать неплохой, но в дальнейшем нам обещают красоты невиданные – поддержку анимированных и процедурных текстур (особо хорошо должны смотреться на гигантских космостанциях), морфинг в реальном времени, вертексные и пиксельные шейдеры, bump-mapping и прочее, и прочее. Посмотрим, что из этих чудес доживет до релиза. Собственно, самое интересное в представленном технологическом демо – система настройки AI противника относительно уровня игрока. Геймплей пока что, по нашему мнению, сыроват.

В Abyss Lights Studio планируют закончить игру в течение 10–12 месяцев с момента подписания договора с издателем, поиски которого сейчас активно ведутся. Будем надеяться, что в этот раз у молодой киевской компании все получится. ■

Xenus: письма из Колумбии

Олег Данилов

До выхода амбициозного action/ролевого проекта Xenus от киевской компании Deep Shadows остались считанные месяцы. Мы решили в последний перед релизом раз бросить беглый взгляд на игру и посетили офис компании. Наши впечатления – в данной статье.



Чертов вертолет. Пикник на бережку ручья в тени пальм пришлось спешно прервать. Переждав некоторое время в камнях возле водопада, я выбрался на полянку. «Вертушка», судя по всему правительственная, уже улетела. Нога кровоточила, и вместо бодрой пробежки к лагерю наркобаронов я вынужден был битый час хромать назад в город, к доктору. Все это время я на чем свет стоит клял самого себя за слишком частое использование аптечек – уровень привыкания к лекарствам просто зашкаливал, и инъекции уже не действовали. Слава Богу, ни повстанцев, ни войск баронов в этом районе почти не было.

Джунгли Колумбии, 625 квадратных километров которых тщательно воссозданы в Xenus, уже во всю живут своей жизнью. В принципе, игра почти закончена. Сергей Забарянский, директор Deep Shadows, оценивает работы по доводке проекта до стадии релиз-кандидата как незначительные – Xenus готова на 95%. Но в оставшиеся 5% входят, пожалуй, самые важные этапы: балансировка – оружия, квестов, ролевых параметров и т. д. и бета-тестирование.

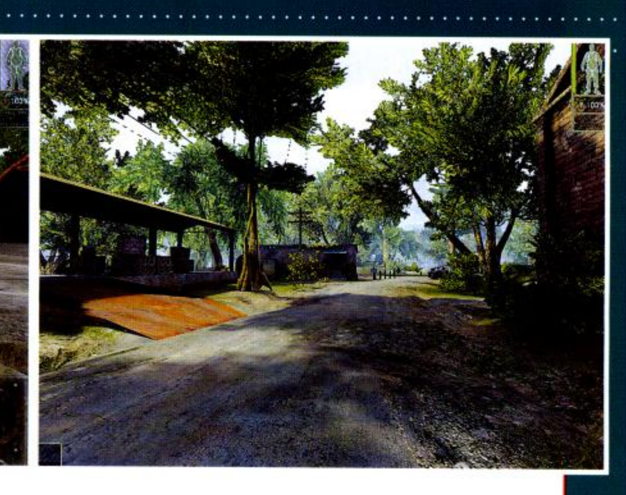
Несмотря на то что визуально Xenus не дотягивает до уровня 3D-шутеров последнего поколения, таких как Doom III, Half-Life 2 и S.T.A.L.K.E.R., в полной мере эксплуатирующих все возможности DirectX 9, картинка, оживающая на экране, выглядит весьма симпатично и реалистично. Впечатляют деревья с пышной листвой, в которой, тем ни менее, можно разглядеть отдельные веточки, густая трава, симпатичная водичка в речках и озерах. Особо радует архитектурное разнообразие: здесь есть как провинциальные колумбийские городишки, так и древние загадочные руины, индейские поселения и укрепленные лагеря шести враждующих группировок и многое, многое другое. Хотя зайти можно далеко не во все строения, да внутреннее убранство и обстановка есть пока что не везде.

За два года разработки сотрудники Deep Shadows реализовали в игре практически все, что обещали нам сразу после анонса проекта. Большие территории – на сегодня, пожалуй, это самый огромный из воссозданных в однопользовательской игре 3D-миров. Разнообразие транспортных средств: несколько легковых автомобилей, джип (правда, на «Хаммер» нельзя установить пулемет), грузовичок, автобус, три типа вертолетов, танк (старый добрый «Абрамс M1»), катер и даже... сюрприз – миниатюрная подводная лодка. Кстати, вертолеты могут воевать друг с другом, а при желании (если очень-очень постараться) «вертушку» можно сбить и из танкового орудия. Впрочем, зачем, если есть... богатый арсенал – около 20 видов стрелкового оружия, включая переносные зенитные комплексы и ручные гранатометы, а также арбалет. Вот только глушителей для любителей бесшумного отстрела в Колумбию не подвезли, зато есть вагон раритетных в реальности малошумных боеприпасов, причем ко всем типам вооружения, кроме тяжелого.



Но все это наши читатели скорее всего уже слышали или видели, благо материалов по Xenus в сети хватает. Интересней нам показалось узнать детали ролевой системы, применяемой в игре. Итак, RPG-составляющая Xenus – это почти классическая skill-based-система (чем-то напоминающая используемую в Morrowind), адаптированная к тяжелым условиям Колумбии. Собственно, основных характеристик у Кевина Майерса, а именно так зовут главного персонажа игры, занятого поисками пропавшей сестры, нет. Зато умений около двадцати. Это стрельба из различного типа оружия, скорость передвижения, грузоподъемность, способности лекаря и механика (лечение и починка оружия) и т. д. Умения растут по мере использования. Много стреляете из винтовки – к концу игры станете настоящим снайпером. Любите пешие прогулки по джунглям – будете

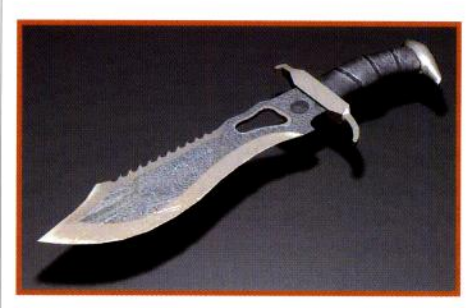




спортсменом-бегуном. Часто чините оружие, а оно имеет особенность портиться по мере применения – сможете самостоятельно модифицировать вооружение. Носите в рюкзаке кучу снаряжения – станете тяжелоатлетом. Причем абсурдных ситуаций, имевших место в том же Morrowind, когда «прокаченный» герой шутя перепрыгивал невысокие горы и мог щелчком по носу убить высшего вампира, как заверяют авторы, не будет. Умения влияют на поведение персонажа существенно, но в пределах разумного. Так, например, улучшение боевых навыков в первую очередь скажется на разлете пуль и на отдаче, а не на летальности выстрелов.

Кстати, все оружие в Xenus подвергается модификации по шести параметрам – точность, кучность боя, отдача, повреждения, емкость магазина и износостойкость. Соответствующие upgrade kit можно будет либо купить в магазине, либо найти. Учтите при этом, что для каждого оружия они свои и, к тому же, по каждому из параметров существует 5 уровней улучшения. Производить апгрейд станет специально выделенный для этого мастер, впрочем, вы всегда можете попытать счастья самостоятельно, но готовьтесь к тому, что и upgrade kit, и оружие с большой вероятностью испортятся. Конечно, если пользоваться терминологией AD&D, «автомат Калашникова +1» звучит несколько диковато, да и не очень реалистично, но не стоит забывать, что это не симулятор спецназа, а ролевая игра.

Кстати, для лечения ран тоже предусмотрен дипломированный доктор, при попытках же самолечения у игрока будет расти уровень привыкания к лекарству, которое в конце концов может просто перестать действовать. Подобный addiction level предусмотрен также для наркотиков, дело, как вы помните, происходит в Колумбии. Употребление же «дури» временно повышает скорость реакции и перемещения. Если вернуться к теме ранений, то модель каждого персонажа, в том числе и главного, разделена на шесть зон – голова, торс, руки и ноги. При попадании в голову наступает мгновенная смерть, ранение в ногу вызывает хромоту, причем именно на простреленную ногу, противник, пораженный в руку, роняет оружие.



В Xenus богатый арсенал – около 20 видов стрелкового оружия, включая переносные зенитные комплексы и ручные гранатометы, а также арбалет. Кроме того прилагается вагон раритетных в реальности малошумных боеприпасов, причем ко всем типам вооружения, кроме тяжелого.

Как мы рассказывали ранее, в Xenus шесть враждующих фракций: правительственные войска, партизаны, наркобароны, индейцы, просто бандиты и ЦРУ. Начинаем мы игру на территории, контролируемой правительством, то есть на старте нам предлагается поработать на него. В принципе, это проще, но не стоит забывать, что по ходу игры вам придется выполнять задания и других фракций, благорасположение которых, в случае если вы уже успели им насолить, придется сначала заработать. Впрочем, вы вольны сразу же поддерживать, например, повстанцев, тогда начальная стадия игры автоматически станет трудней, зато в середине прохождение облегчится. Как говорят разработчики, вполне вероятно, что за один проход всех мест в джунглях вы не увидите и всех квестов не выполните. Чем не повод пройти игру еще раз? Общее количество заданий, выдаваемых ключевыми персонажами, около 300, причем генерируемых среди них нет, квесты тщательно прописаны сценаристом. С одной стороны, это, конечно, плюс, с другой – ограничение свободы. Кстати, о сценаристе. Сотрудник Deep Shadows Александр Хруцкий, отвечающий за тексты в Xenus, носит весьма красноречивый ник Че Гевара. «Команданте» подошел к своей работе с должным революционным пылом... в общем и целом, виденные нами фрагменты беседы Майерса с командиром правительственной базы получились весьма колоритными.

Вынырнув из ролевых глубин, мы обратили внимание на физику игры. По аналогии с Half-Life 2 в Xenus есть возможность перетаскивать объекты, строя, например, лесенку из бочек/ящиков, закрываться предметами (той же бочкой) от противников и пребольно ими швыряться. Присутствуют в игре и нежно любимые фанатами от стрельбы regdolls. Физика же транспортных средств показалась нам несколько аркадной, особенно это касается «вертушек». Впрочем, сделаны вертолетные дуэли на уровне Flashpoint, что само по себе уже о многом говорит.

В завершение своего визита в офис Deep Shadows мы в очередной раз попытались выведать у разработчиков значение слова Xenus... Тщетно... авторы попрежнему не выдают секрета, ссылаясь на то, что в противном случае нам будет неинтересно играть. Что ж, до раскрытия тайны загадочного Xenus, что бы или кто бы это ни был, осталось не так уж долго. Ждем конца осени. ■

XENUS
Жанр RPG/action
Разработчик Deep Shadows (Украина, Киев)
Издатель «Руссобит-М»
Дата выхода IV квартал 2003 года
Web-сайт www.deep-shadows.com
Статус ALPHA

ЗА Отличное графическое исполнение; собственный физический движок; большая свобода действий; немалое количество транспортных средств
ПРОТИВ Пока что ничего
ВЕРДИКТ Окончательные выводы об игре мы сделаем, когда она выйдет, благо ждать релиза осталось недолго

Crazy House: новый взгляд на старые жанры

Олег Данилов

С харьковской студией «Дядюшка Рисеч» мы познакомились на московской КРИ 2003. В репортаже о конференции вы могли прочитать об их первой игре – адвентюре «Вий: История, рассказанная заново». Вторично наши пути пересеклись летом в Киеве, когда переименованная в Crazy House компания представила второй проект – симулятор «Танк Т-72: Балканы в огне». Сегодня мы подробно расскажем о харьковской студии и ее играх.

Творческая группа «Дядюшка Рисеч» появилась более шести лет назад. Собственно «Дядюшка Рисеч» – это ник директора студии Юрия Лихоты. Недавно команда зарегистрировала торговую марку Crazy House и планирует выпускать свои продукты под данным названием. До последнего времени компания занималась в основном русификацией игр. Самые известные локализации «Дядюшки Рисеча» – великолепная «Фантасмагория» для фирмы «СофтКлаб» и работы для компании «Акелла» – «Ларго Винч», «Джек Орландо», «Футбол: Кряки против Плюхов», «Кряки и Плюхи вступают в гонку» и недавняя «Ресторанная Империя». Сейчас студия заканчивает колоссальный по объему перевод Chessmaster 9000 – последней инкарнации знаменитого шахматного тренажера. На сегодня в Crazy House собрались несколько десятков энтузиастов своего дела, которые взялись за разработку сразу двух проектов, причем в весьма специфических и далеких друг от друга жанрах – видеоквеста и танкового симулятора.



«ВИЙ: ИСТОРИЯ, РАССКАЗАННАЯ ЗАНОВО»

Жанр адвентюра
Разработчик Crazy House (Украина, Харьков)
Издатель Discus
Дата выхода осень 2003 года
Web-сайт www.crazyhouse.ru

На создание «Вия: Истории, рассказанной заново» разработчиков вдохновили, как нетрудно понять, бессмертное произведение Гоголя и одноименная кинолента – «первый советский фильм ужасов», главные роли в котором исполнили Наталья Варлей и Леонид Куравлев. По сути, этот видеоквест правильней называть интерактивным фильмом. Crazy House, очень трепетно относящиеся к тексту Гоголя, воспроизвели события оригинального произведения, добавив эпизоды, оставшиеся, так сказать, за кадром – Хома должен найти или получить каким-либо другим образом предметы, которые пригодятся ему при отпевании панночки, – мел, Библия и пр. Естественно, изменили и развязку повести – глупо было бы делать игру, в конце которой главный герой неминуемо погибает. Так что игрок может попытаться спасти Хому Брута, хотя это и не так просто.

Технологически «Вий» – набор видеофрагментов, связанных интерактивными видеовставками, позволяющими выбрать то или иное действие героя. Не стоит думать, что «Вий» выглядит в духе старых игр подобного плана типа той же «Фантасмагории» и занимает несколько десятков CD. Благодаря современным технологиям сжатия на один диск игры вмещены три часа высококачественного видео с разрешением 800 × 600 при 32-битном цвете. Этому способствует и тот факт, что настоящие в «Вие» только актеры, все остальное – тщательно воссозданные в 3D, а затем отрендеренные в нужных ракурсах декорации, причем некоторые сцены содержат до 50 млн. полигонов. Всего в игре около 30 таких локаций. Для моделирования всех объектов в кадре использовали аутентичные предметы и документы. Перед началом разработки авторы съездили в Государственный музей-заповедник в Пирогово и привезли оттуда не только огромное количество фотографий и видеоматериала, но и особый настрой, который «витает» в этом месте. Как говорит Юрий Лихота, основное внимание в игре уделяется именно художественной и исторической достоверности.

Производство качественного видеоквеста – весьма дорогостоящее занятие. Съемки, в которых приняли участие ведущие актеры харьковских театров, в их числе и несколько заслуженных и народных артистов Украины, – это, пожалуй, один из самых сложных этапов. Во-первых, играть им приходилось при полном отсутствии декораций, в так называемой синей комнате. Во-вторых, при съемках нескольких вариантов действий в одном «помещении» нужно было буквально по сантиметрам выверять движения персонажей и точно запоминать свое положение и позу в предыдущих дублях. Но и артисты, и разработчики с честью справились с этими задачами.

По словам директора Crazy House, он удовлетворен великолепной игрой актеров, которые смогли как нельзя лучше передать характеры, выписанные Гоголем, и именно профессионализм участников интерактивного



«Вий: История, рассказанная заново»

фильма качественно отличает «Вия» от старых видеоквестов.

Из других интересных особенностей игры следует отметить: набор оригинальных встроенных логических и аркадных мини-игр; музыкальное сопровождение, созданное профессиональным композитором; звук в формате Dolby Digital 5.1 (для DVD-версии).

Авторы «Вия» отлично понимают, что видеоквесты не так популярны сегодня, как шутеры и стратегии реального времени, к тому же их игра предъявляет определенные требования к уровню подготовки геймера. Тем не менее, они верят в успех проекта, выход которого запланирован уже на осень этого года. Издателем в России выступит компания Discus, а вот вопрос появления игры в Украине еще не решен.

«ТАНК Т-72: БАЛКАНЫ В ОГНЕ»

Жанр симулятор
Разработчик Crazy House (Украина, Харьков)
Издатель «ИДДК»
Дата выхода декабрь 2003 года
Web-сайт www.crazyhouse.ru

Помнится, во времена моего приобщения к компьютерным развлечениям одной из самых популярных игр была Abrams M1A1. Много воды утекло с тех пор, и некогда излюбленный жанр танковых симуляторов выродился. Последняя сколь-нибудь заметная игра подобного плана вышла аж в 2000 году, предпоследняя в 1998-ом. Компания Crazy House собирается возродить этот поджанр, выпустив в конце года свой симулятор – «Танк Т-72: Балканы в огне».


«Вий: История, рассказанная заново»

По мнению Crazy House, одна из проблем, из-за которой жанр был предан забвению, – сложность реализации управления танком с помощью клавиатуры. Авторы уделяют этому вопросу наибольшее внимание и в качестве одного из вариантов предлагают использовать... джойстик. Такой подход позволяет легко реализовать раздельное управление башней и движением, дает простоту в прицеливании и т. д. Испытанная нами технологическая демо-версия «Т-72» показала, что управлять танком с помощью джойстика весьма удобно.


«Танк Т-72: Балканы в огне»



Как видно из названия, отечественные разработчики традиционно отдают предпочтение советским боевым машинам. В виртуальном военном конфликте, который разворачивается в Югославии в 1991–1995 гг., нам предстоит сесть за рычаги танков Т-34-85, Т-55 и Т-72. Техника западного производства пока что выступает в качестве мишеней (запланирован адд-он с играбельными танками НАТО). В нашем подчинении, как принято в играх подобного рода, не один танк, а отделение – три машины. Как водится, игрок волен занять место любого из членов экипажа – командира (лучший обзор и работа с картой), водителя-механика (управление) или стрелка-наводчика.

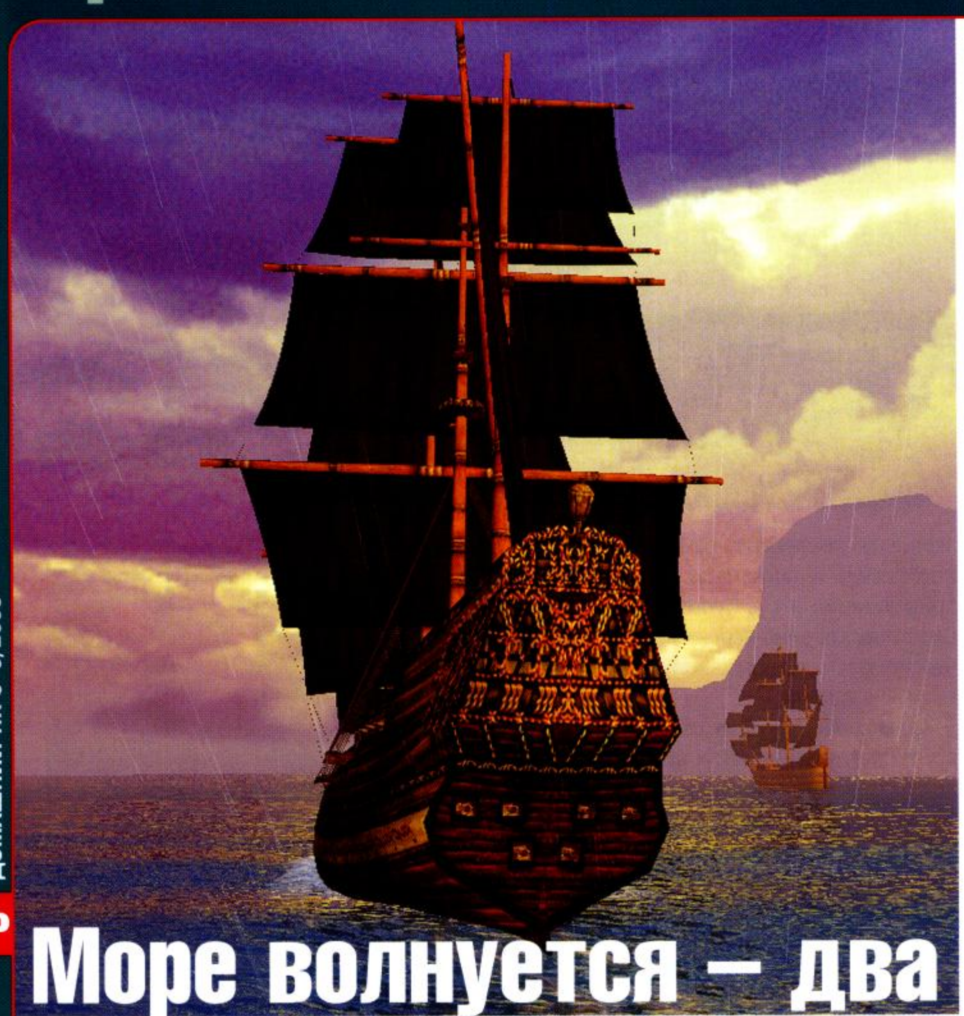
Особое внимание в «Т-72» разработчики уделяют реалистичности моделирования движения танка и взрывов. В создании игры участвуют эксперты по бронетехнике, не понаслышке знающие, что такое современный танк. Так, при выстреле будут учитываться не только тип снаряда, но и ветер и даже температура воздуха. Сами взрывы также просчитываются по многим параметрам – на земле появляются воронки, на танке реалистично отображаются внешние повреждения, а здания разрушаются не полностью, как это было реализовано в старых танковых симуляторах, а именно в месте попадания. Более того, можно будет рушить дома самим танком.

В графическом плане авторы обещают поддержку всех новомодных спецэффектов, детализированных и рельефных текстур, смену времени дня/ночи и сезонов года, реалистичные погодные эффекты, объемные облака и т. д. Пока что графика в симуляторе выглядит скромно, но уже к осени она должна заблистать всеми красками.

Одиночная игра в «Т-72» будет содержать сюжетную кампанию из 18 миссий и 15 отдельных заданий, а в сетевой, кроме стандартных командных режимов, планируется реализовать поддержку полных экипажей. То есть игроки смогут втроем управлять одним танком, взяв на себя функции командира, водителя и наводчика.

В России «Танк Т-72: Балканы в огне» издаст компания «ИДДК» в конце этого года, о выпуске симулятора в Украине пока что ничего неизвестно.

Вот такие необычные игры создаются в Харькове фирмой Crazy House. Удастся ли харьковчанам возродить незаслуженно забытые жанры? Посмотрим – ждать осталось не так уже и долго. ■



Море волнуется – два

Андрей Грабельников

Эта игра так долго сладкоголосой сиреной манила нас, дрейфующих посреди океана безыскусных поделок и подражаний, что сил привязать себя к мачте, хотя бы только благоразумия для, не осталось вовсе. Завидев на глянцевом боку коробки маленькую, идентифицирующую продукт наклейку, мы с торжествующим видом заглатываем наживку и несемся к ближайшему CD-ROM-приводу.

Ведь соблазн действительно велик, и искушение оправдано. Смелое переосмысление классики пера Сида Мейера, Pirates! изрядно взбудоражили игровую общественность, по крайней мере на просторах одной шестой. «Взял на абордаж варшип!», – обронил между прочим приятель, решивший разбавить многочасовое бдение перед монитором телефонным звонком. Для меня, рассекающего воды Карибского моря верхом на пузатой каравелле, это был тяжелый удар. Пенсионеры, перманентно поминающие «старых добрых «Пиратов», после нескольких игровых сеансов обретали утраченную было веру в светлое игровое будущее, словно только что опрокинули несколько бочонков крепкого грога. Возможность ковылять на деревянной ноге по палубе личного парусного лайнера, поджигать фитили пушек и плевать в полигональную воду за бортом казалась революционной. Мы приподнимали черную повязку и, глядя в небо, силились разглядеть курсор. С верхотуры в ответ скалилось по-нездешнему жаркое солнце.

С сиквелом история приключилась почти что детективная. Поклонников долго держали на грамотной диете, включающей, кроме всего прочего, ежемесячный десерт в виде сногсшибательных скриншотов, откладывая каждый раз обещанный выход еще на несколько месяцев. Наконец в прессе даже появилась красочная реклама – верный признак скорого релиза игры, – уверяющая, что ждать придется в последний раз и совсем недолго. А потом вся PR-шумиха неожиданно утихла, и «Корсары II» навсегда исчезли из поля зрения игровой общественности. Наклейка на борту диска или коробки – не более чем разрешенная уступка местному рынку. На самом деле игра называется Pirates of the Caribbean («Пираты Карибского моря») и предвосхищает премьеру одноименного блокбастера от студии Дисней (чувствуете, запахло длинными счетами) с Джонни Деппом в главной роли и Леголасом на подпевках. Смотрите на экранах отечественных кинотеатров в августе-сентябре.

Впрочем, вначале вы гарантированно позабудете о постигших игру маркетинговых перипетиях. Океан в исполнении «Акеллы» завораживающе правдоподобен. Сидя с широко раскрытыми глазами и ртом, вы судорожно пытаетесь сообразить, кто это выдумал – использовать драгоценный монитор как емкость для воды. Легкая зыбь на поверхности, столь достоверно притом отражающей солнечный и лунный свет, оправдывает каждую условную единицу, потраченную некогда на кусок текстолита, облагороженного поддержкой DirectX 8.1. Что еще говорить – правьте, шейдеры, морями! Корабли, сошедшие со стапелей российской игроиндустрии, завораживают не меньше водного благолепия! Господа маринисты, учитесь рисовать фрукты-овощи прямо сейчас. Плюс к тому, картинку удачно оживляют представители фауны и копошащиеся матросы. Редакция «Домашнего ПК» авторитетно утверждает – в отличие от «Корсаров», жизнь на палубах местных парусников есть! Морячки весьма охотно отзываются на ваши приказы, убедительно, хотя и несколько схематично, изображая нелегкий быт экипажа. Однако стоит вам, грохнув дверью, объявиться на палубе лично, дабы вести по недругам прицельный огонь, как команда, видимо, в ужасе, бесследно растворяется. Тут все-таки сказывается преемственность – при переключении на вид от первого лица вы носитесь от одного борта к другому, цепляясь за углы (жутко раздражает), в полном безмолвии и одиночестве, что никак не способствует поддержанию боевого духа.



И о погоде. Морское волнение, вопреки ожиданиям, имеет всего два состояния, вне зависимости от силы ветра. Та самая легкая зыбь, почти полный штиль, красоты которого воспеты в предыдущем абзаце, и жуткий шторм, часто сопровождающийся ураганом. При ненастье игрок оказывается вовлечен в морской аналог родео, когда он должен обуздать собственный брыкающийся корабль, в мачту которого притом лупят молнии, нанося колоссальные повреждения.

Постыдное упрощение не преминуло отразиться на боевом режиме. В «Корсарах», если помните, во время баталий приходилось учитывать высоту волны, оглядываясь на этот фактор, позиционировать судно, а уж потом подносить факел к фитилю кулеврины. Морской бой, навязываемый Pirates of the Caribbean, выглядит гораздо беднее – участники регаты кружат друг вокруг друга, обмениваясь увесистыми гостинцами, прицел к тому же, стыдно сказать, меняет окраску при точном наведении на противника. В большинстве случаев топором ко дну идет тот, у кого кораблик оказался слабее и пушек поменьше. Непонятно еще, для чего предназначены ядра, наносящие не такой значительный ущерб, как бомбы. Конечно, ядра полегче и летят из-за этого подальше, но на максимальных расстояниях почти все заряды уходят в молоко, да и служить оправданием минимальному КПД этот нюанс не в состоянии. Зато искоренена возможность безнаказанно топить неприятельские посудины, постреливая в преследователя из кормовых орудий, – теперь пушки водрузили и на носу судна. Впечатления морские сражения оставляют двоякие – весело, конечно, красиво, но уж очень напоминает тир, благо корабль управляется всего несколькими кнопками, и мало похоже на более вдумчивые партии, коими нас развлекал предок Pirates of the Caribbean.

На суше морскому волку и вовсе скучно – хочется поскорее вернуться в тир, приобретая бесценные очки опыта. Разработчики, видно, прилагали немалые усилия, стараясь сухопутную часть противопоставить морской, действуя по принципу – больше всего. Заслуженные флотоводцы закатывают глаза и судорожно пытаются расстегнуть верхнюю пуговицу на мундире. Верно, товарищи, на островах все попрежнему плохо. Помните, тогда маяться приходилось в пределах одной локации, и уже это казалось неведомо за что посланной карой. Города Pirates of the Caribbean разрослись, вполне вероятно, что и до натуральных масштабов, обросли несметным количеством пригожих домиков, извергающих по утрам сонм роботов, заученно бубнящих одни и те же фразы, и радостно распахивают ворота всем любителям загородных вояжей. Исследования островов оборачиваются сущей мукой – ни один флибустьер по доброй воле не станет месить ботфортами буйную тропическую зелень безо всякой на то мотивации, лишенный каких-либо ориентиров, подвергая себя любимого неоправданному риску. Сабля и



пистоль – слишком ненадежное подспорье в изучении местной флоры, когда из-за каждого куста на случайно забредшего Паганеля готова наброситься то шайка бородатых вымогателей, то оголодавшие остовы обезьян. Попавшему в переделку кэпу остается, переключив передачу, рвануть к выходу из зоны либо эффектно извлечь клинок, позерски отвести руку назад и отдаться на волю случая. В фехтовании в большей степени следует полагаться не на собственное умение, а на проверенную комбинацию save/load. Тем обиднее любителям абордажа, бесславно павшим при штурме многоярусного фрегата, – в морском режиме означенная комбинация блокируется.

Игру на плаву удерживают славная система апгрейдов величавых парусников и ролевая компонента. RPG манок ненавязчив, но цепко удерживает в своих путах до полного доминирования в Карибском водоеме. Заглянули на минуточку в корабельные доки, бросили беглый взгляд на цифири характеристик, подивились многообразию дополнительных умений – тогда-то в глазах и загорается тот алчный огонек, не пускающий в кровать, а гонящий на experience-прииски в полтретьего ночи. Стоит ли разменивать фрегат на галеон, на что потратить очки опыта в первую очередь и с какой шпагой отправиться в круиз – вот те вопросы, которые Pirates of the Caribbean умеет задавать игроку, предварительно завернув десерт в красочную обертку.

И хотя это и не «Корсары» – сюжет линеен, за Даниэль поиграть нельзя, квестов до обидного мало, – «Пираты Карибского моря» – все-таки неплохой сиквел и оторваться от него невыразимо сложно.

P. S. Ходят слухи, что корабелы из «Акеллы» поставили на стапеля очередной фрегат – игронизацию приключений знаменитого капитана Блада. Ориентировочная дата выхода – 2004 год. ■

«ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ» («КОРСАРЫ II»)

Жанр пиратская ролевая игра
Разработчик «Акелла»
Издатель «1С»
Web-сайт pirates.bethsoft.com



ЗА Образцовое графическое оформление – лучшее в мире отображение моря и парусных кораблей; ролевая система

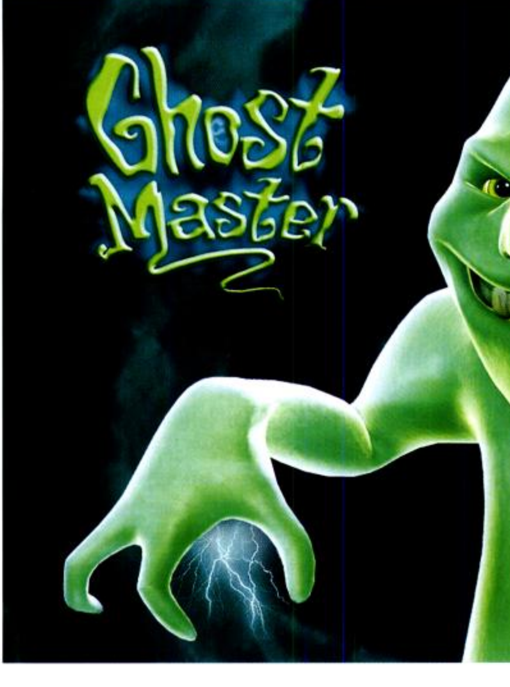
ПРОТИВ Общее упрощение по сравнению с «Корсарами»; скучная сухопутная составляющая; линейность сюжета; звуковое оформление

ВЕРДИКТ «Корсары II», какими они должны быть согласно стандартам Disney Interactive

Groovy!

It has been established that persons who have recently died have been returning to life and committing acts of murder.
Фрагмент радиопередачи из кинофильма «Night of the Living Dead»

Сергей Галёнкин



Современные насквозь клишированные голливудские фильмы якобы ужасов предлагают нам за свои кровные либо наслаждаться погоней идиота в маске за изображающими насмерть перепуганных подростков старлетками, либо попытаться проникнуться проблемами борцов с инопланетными существами.

В то же время классический любитель жанра хочет лицезреть кино как минимум уровня «Психо» или хотя бы «Звонка». Слегка камерную, молчаливую драму с элементами мистики, в которой главные герои строят умные лица и стараются показать себя знатоками оккультизма и прочих не к ночи помянутых теорий.

И где-то особняком стоит культовый, хотя и любимый немногими поджанр, в простонародье именуемый «мусором». Немногочисленные поклонники называют его «трэш» или же «трэшак». B-movies, изгой больших кинотеатров, низкий пилотаж, ассоциирующийся в массовом сознании исключительно с кр-р-ровищей и потрохами.

We can't bury Cheryl. She's our friend

Суть всех фильмов этого жанра, помимо вопиющей низкобюджетности, заключается в демонстрации натуралистических подробностей, имеющих своей целью отвлечь внимание от небогатых декораций. Как правило, все события происходят в пределах одного дома, маленького городка или ближайшей лесопосадки – на большее не хватает средств. Подбор исполнителей грешит панибратством – брат режиссера, дочь продюсера и сценарист в главной роли.

Сюжет, опять-таки скованный рамками финансирования, крутится вокруг мистических существ, под которых поочередно гримируются все участники процесса – зомби, вурдалаки, вампиры, привидения и фреддикрюгеры всех мастей.

К сожалению, наши любимые видеоигры всегда обходили стороной эту привлекательную тему. Развлечения, где призраки и вурдалаки играли бы важную роль, а не выступали в роли пушечного мяса для перекачанных героев, можно сосчитать на пальцах. И уж тем более ни разу нам не встречалась игра, позволявшая на экране компьютера воссоздать ощущение жуткого, бесшабашного веселья, присущее фильмам поджанра «трэш».

I may be bad... but I feel gooood

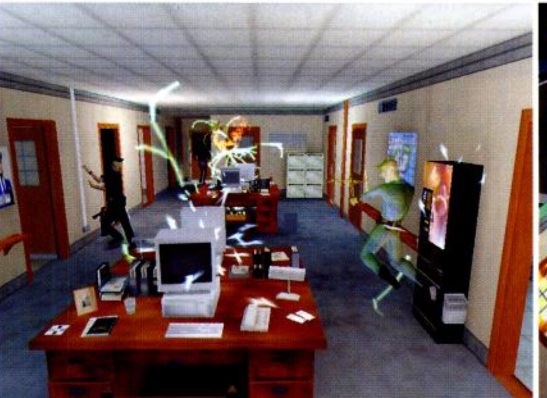
Ghost Master – то, чего нам давно не хватало. Полнейший indirect вместе с неукротимым желанием сделать всем живым как можно хуже – явная цитата из культовой серии Dungeon Keeper. Однако вместо охраны заповедных подземелий, набитых сокровищами, нам предлагают осуществлять захватнические вылазки в места обитания смертных, начиная с женского общежития и заканчивая полицейским участком.

Целью проникновения на территорию потенциального противника является запугивание до полусмерти как можно большего числа ее обитателей – в идеале жители окрестных мест должны покинуть все праведно нажитое имущество и в ужасе ретироваться, театрально размахивая руками. Причем если их угораздило оказаться на корабле, совершающем кругосветный круиз, то путь спасения остается только один – без спасательного круга за борт и брассом к ближайшему острову.

Кроме основной и, чего греха таить, довольно простой задачи искоренения всего живого в некотором радиусе, нам предлагаются невероятно сложные поручения, результатом исполнения которых станет присоединение к нашей веселой компании новых, более страшных и эффективных призраков. А для того чтобы добиться успеха, необходимо не только крепко подумать, но еще и обладать недюжинным везением. Как правило, пленные привидения рассказывают свою историю, предоставляя вам возможность самим догадаться о том, что же нужно сделать, чтобы освободить их от уз, приковывающих к определенному месту. И









таких задачек на каждом из уровней несколько – причем решить их за один заход положительно невозможно. К счастью, у вас есть две возможности раздобыть нужного призрака – если не получилось в первый раз, может выйти во второй на следующем этапе. А если совсем не повезло, попробуйте позже снова переиграть этот уровень с конкретной целью добыть нового члена команды.

I was sent to Hell and back again. Then again. And again…

Сами уровни явно создавались людьми, неравнодушными к классическим лентам в жанре «трэш». Возьмем для примера заброшенный охотничий домик в лесу, один к одному копирующий знаменитые декорации культового фильма Сэми Райми «Evil Dead» (в русском прокате «Зловещие мертвецы»). Та самая голова лося. Тот самый подвал. Старинный бобинный магнитофон со странными голосами на нем. Старушка, зарытая в углу. И даже сарайчик с инструментами, в котором великолепный Эш в исполнении Брюса Кэмпбэлла отпиливал себе руку – и тот есть. А теперь представьте, что играть вам предстоит не за вопящих от ужаса жертв, а за злых духов, вселившихся в это место. Да, как и в фильме, мы можем заставить мертвую голову говорить, бумаги – летать по комнате, зеркало – показывать совершенно параноидальные вещи, а призраков – подыматься из могил.

К сожалению, в середине игры попадается несколько невероятно скучных уровней, пройти которые можно лишь из любви к искусству. Так, на корабле нам предлагается запугать до полусмерти главного мафиози. Сделать это совсем не сложно: расставляем в ключевых точках наших подопечных, постепенно запускаем их умения на максимум и ждем час. Автор этих строк прошел эпизод на «автопилоте», оставив компьютер на час заниматься обсчетом испугов и завалившись на диван с томиком весьма занятных историй о восточных призраках «Японские квайданы». Согласитесь, «ее можно завершить без участия пользователя» – не самая лучшая рекламная фраза для игры. К счастью, такая проблема встречается всего пару раз, но именно из-за этого Ghost Master так и не получил почти заслуженный «Выбор редакции».

Have you ever fantasized about being killed?

Наша армия тьмы поначалу состоит из мелкого пошиба полтергейстов и небольших кошмариков, едва-едва способных напугать канарейку вашей тещи. Использование их специальных способностей требует той самой мистической эктоплазмы, которую, помимо своей воли, производят объятые ужасом жертвы наших потусторонних репрессий. Схема простая: больше страхов – больше эктоплазмы – еще больше страхов. Чтобы пугать жалких живых с чувством, с толком и, разумеется, с расстановкой, требуется всего ничего – изощренная фантазия вместе со знанием слабых сторон противника. Студентка А боится крови? Так зальем же ее комнату в общежитии потоками красной жидкости от пола и до потолка. Полицейский Б не в ладах с компьютером? А что он скажет, если монитор станет скакать по всей комнате? Доктор парапсихологии в душе опасается быть сожженным на костре? Сделаем из него человека-факела – безвредное мнимое пламя способно довести до сумасшедшего дома кого угодно.



Автор этих строк прошел один эпизод на «автопилоте», оставив компьютер на час заниматься обсчетом испугов. Согласитесь, «ее можно завершить без участия пользователя» – не самая лучшая рекламная фраза для игры

Поскольку люди обычно не разговаривают о своих потаенных страхах, их, как правило, придется находить самостоятельно с помощью подопечных, обладающих соответствующими способностями. Впрочем, иногда услужливые разработчики могут упомянуть слабые стороны жертв в их краткой биографии.

Некоторую проблему для нашего победоносного шествия может представить жалкое сопротивление живущих в лице медиумов, парапсихологов и прочих охотников за привидениями. Заметим, что наблюдать за их бессильными потугами довольно забавно. Еще забавнее следить за тем, как истребитель привидений в панике удирает из проклятого особняка.

I'll see you in hell. Tell 'em I've sent ya

Для полного соответствия кинематографическим аналогам нам предлагается несколько великолепных режимов камеры – кроме привычного вида сверху, мы можем наблюдать за происходящим как глазами монстров, так и глазами напуганной до полусмерти жертвы. Прибавьте к этому классические звуковые эффекты – тяжелое дыхание, учащенное сердцебиение и крики, и вы получите идеальную замену вашим старым видеокассетам с фильмами ужасов. К сожалению, в таких режимах заметны все дефекты графики – несмотря на сравнительно высокополигональные модели и неплохие спецэффекты, движок не очень хорошо справляется с видом от первого лица – как и любой стратегии, ему привычнее показывать картину издалека.

Но все-таки, если смириться с небольшими недостатками, Ghost Master представляется одним из самых интересных продуктов этого лета и обязательно рекомендуется всем поклонникам нестандартных RTS, в частности Dungeon Keeper и Populous. ■

GHOST MASTER

Жанр стратегия
Разработчик Sick Puppies
Издатель Empire Interactive
Издатель в Украине «Мультитрейд»
Web-сайт www.ghostmaster.com



ЗА Необычный геймплей
ПРОТИВ Некоторое однообразие
ВЕРДИКТ Удивительно интересная игра, которая могла бы стать еще лучше, удели ее создатели больше внимания дизайну уровней



Бойся, враг, шестой Лары!

Богдан Вакулюк

Мировая общественность восприняла рождение шестой версии знаменитого сиквела от Core Design, мягко говоря, прохладно. То им «глюки» – противные, то сюжет – плоский, то модели – несовременные. Видно растеряли западные акулы пера в технократической гонке способность «зрить в корень» и получать удовольствие от тех маленьких приятных мелочей, которые дарит настоящим фанам продолжение любимой игры.

Lara Croft: The Angel of Darkness оставляет после себя двоякое чувство. Эмоциональное состояние во время прохождения очередного уровня изменяется согласно одному и тому же сценарию – после двухминутного восхищения текстурами и архитектурой начинает тянуть на зевоту. Возможно из-за того, что после пяти предыдущих серий хотелось бы чего-то кардинально нового. Впрочем, с этой субъективной позиции судить игру нельзя, вот и не будем. Ведь следует признать, что ребята из Core Design проделали действительно отличную работу! Хотя, похоже, так и не сумели довести ее до конца.

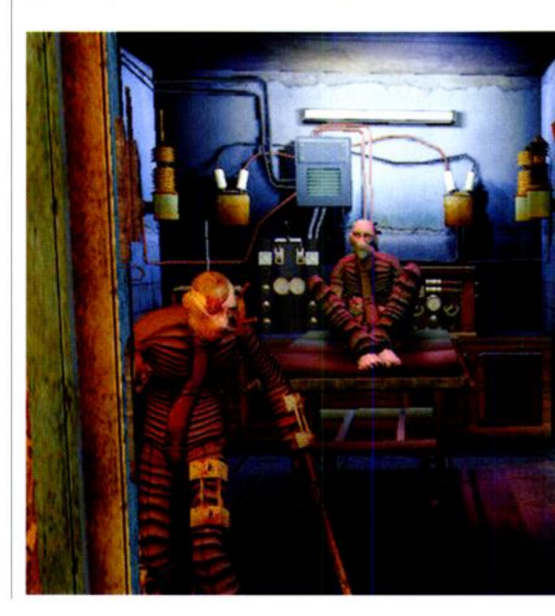
Сюжет нового приключения знаменитого археолога приятно отличается от большинства современных игр – по крайней мере, Лара не предалась соблазнам, которые сулит дружба с темными силами, а по-прежнему мужественно борется со злом. В этот раз мисс Крофт противостоит маньяк неопознанной национальности (судя по косвенным признакам – чех или словак) Эркхарт. Он задался целью поднять из «глубин ада» древнее и опасное существо, известное в криминальных кругах под кличкой «Спящий». Дабы соорудить этому духу бренное тело, он организовал в Праге (столица Чехии давно известна как самый мистический город Европы) мощную лабораторию, где успел наплодить целую кучу устрашающих мутантов. А чтобы безмозглая биомасса обрела способность думать и творить мерзкие делишки, Эркхарт должен собрать для ритуала пять «миленьких» картинок из комикса под названием *obscura painting*, созданного в незапамятные времена каким-то средневековым психопатом. Об этих гнусных замыслах прознал давний друг Лары Крофт, профессор Ван Крой (также большой любитель доисторических комиксов), решивший наступить на горло песне Эркхарта.

Сложная философская фабула игры заставляет зрителя поразмыслить над риторическим вопросом: что важнее – безопасность целого мира или жизнь конкретного индивидуума, задуматься о том, насколько тесно порой переплетаются судьбы человечества в целом и отдельных его представителей. Ведь по сути, Лара ввязывается в неравную схватку с Эркхартом вовсе не для того, чтобы помешать свершится злу, а с целью отомстить за смерть старого друга – вышеупомянутого Ван Кроя, которого убивают приспешники сумасшедшего чеха (или словака) в самом начале игры у него дома, в Париже. Прямо на глазах у нашей бедной девочки.

Как понятно из вышесказанного, действие разворачивается в двух больших локациях – Париже и Праге. После столь печального происшествия Лара тут же бросается по еще не остывшему следу убийц Ван Кроя, но при этом у нее на хвосте висит французская полиция, логично полагая, что старика прикончила именно эта прыгучая девка. След ведет Лару по парижскому гетто, проводит через подземелья Лувра, где ее ожидает множество необычайных приключений и великолепных интерьеров.

В пути ее постоянно сопровождают «рассказки» о кошмарных злодеяниях некоего убийцы Монструма, наводящего ужас на обитателей парижского дна. В итоге Лара понимает, что Монструм имеет непосредственное отношение к Эркхарту, и преследуя его, она обязательно доберется до гнусного словака (или чеха). Поэтому наша героиня отправляется в Прагу, куда ведет след серийного убийцы. Сюрприз! В столице Чехии Лара будет не одна – ей помогает миловидный молодой человек Кертис, которым вам и предстоит управлять вместо полюбившегося персонажа в течение трех уровней. Чего именно хотел добиться от пани Крофт Кертис своей безвозмездной помощью – история умалчивает, да это и не важно, поскольку все равно в конце концов он умирает.

И все-таки, в результате различных приключений, Лара таки крепко начистит в последний раз рожу преступному чеху (или все же словаку) и его прихлебателям. В финале этой трагической истории со счастливой развязкой Лара Крофт, подобно Брюсу Уиллису в «Последнем бойскауте», спляшет джигу на спине у



биомассы, которой так и не суждено было стать могучим демоном во плоти.



Геймплей Tomb Raider v.6 не претерпел сколь-либо значимых изменений и в большей части связан с беготней по каменным лабиринтам, преодолением водных преград, решением головоломок, чаще всего заключающихся в нахождении нужной комбинации рычагов и «колесиков», и передвиганием бетонных блоков. Однако есть и усовершенствования – чего только стоит дополнительный герой во второй части игры! Дабы предать своему детищу налет «квестовости», разработчики Core Design расставили по уровням говорящих персонажей, с которыми Лара может пообщаться на отвлеченные и не очень темы. От того, насколько вежливо вы себя поведете, зависит благоприятный исход диалога – впрочем, даже его отсутствие поправимо, так что ни о какой свободе действий и разветвленности сюжета говорить не приходится. Впрочем, определенная нелинейность все же есть – многие уровни предполагают несколько вариантов прохождения, хотя на ход игры то или иное действие никак не влияет.

Еще одно нововведение – торгово-финансовые взаимоотношения: по дороге можно насобирать различных «финтифлюшек», а затем, что называется, «толкнуть в ломбарде». Правда, насколько мне удалось выяснить, «базарное» место только одно на всю игру. Я, как человек непрактичный, не удосужился воспользоваться его услугами и все равно успешно добрался до Эркхарта.

Очевидно, что над графическим движком разработчикам Eidos пришлось потрудиться – визуализатор радикально изменен и соответствует самым последним стандартам. Введена поддержка пиксельных (даже в версии 2.0) и вершинных шейдеров, продвинутого динамического освещения, окружающего наложения текстур и еще черт знает чего (тут разработчики, пожалуй, даже переборщили – панель настроек движка содержит около 70 параметров). Конечно, это благоприятно сказалось на оформлении игры, а на видеокартах с полноценной поддержкой DX9 Angel Of Darkness выглядит просто сказочно. Подобных высокопарных слов нельзя сказать о геометрии игры – несмотря на обещанные высокополигональные модели, технологию синхронизации губ и прочие модные новшества, она выглядит на уровне «так себе». Вы будете смеяться, но щели между полигонами по-прежнему видны! Вероятно, над этой частью движка Core Design практически не работал.



А уж чего стоит «залет» камеры внутрь цельнолитых объектов, да вот хотя бы взять Ларину голову! Душераздирающее зрелище

Также в дальнейшем разработчикам следует крепко подумать над управлением Ларой и передвижением камеры – и то и другое крайне «дискретно», имеет тенденцию «провисать» в самых неожиданных местах, чем сильно осложняет жизнь. Зато обновленные анимационные скрипты (среди которых несколько совсем свежих, например «шпионский режим») просто радуют глаз.

А теперь о неприятном – о «глюках». Их действительно много, и они действительно противные. Например, на SB Live!, установленном в машине автора, в половине всех уровней звук превращался в громообразный фоновый шум – не спасло даже предлагаемое Core Design полное отключение аппаратной акселерации и функций EAX. Это вдвойне обидно, поскольку послушать в TR v.6 действительно есть что – композиторы потрудились на славу.

На многих ПК текстуры имеют тенденцию «выцветать» от подуровня к подуровню, а то и пропадать вовсе – помогает лишь полная перезагрузка игры. Не выдерживает никакой критики часть движка, отвечающая за столкновения. Классический пример – когда Лара приближается к какому-нибудь активному предмету, он начинает «притягивать» ее, и по нажатию *control* она автоматически подходит к вещи и поднимает. «Тяга» эта настолько велика, что проводит Лару сквозь толщу непроходимых каменных стен – несколько раз мне таким образом удавалось изрядно «срезать» дорогу. А уж чего стоит «залет» камеры внутрь цельнолитых объектов, да вот хотя бы взять Ларину голову! Душераздирающее зрелище. Справедливости ради, стоит сказать, что разработчики активно трудятся над патчами, а в PlayStation-версии игры многие «баги» и вовсе отсутствуют.

Итак, вердикт новой «Ларе Крофт» будет таков – если вы заядлый любитель сериала Tomb Raider, то скорее всего сыграете в нее в не зависимости от того, что я тут написал. Если же просто интересуетесь всеми новинками, то обязательно возьмитесь за Angel Of Darkness. При наличии нужной комбинации hardware вы быстро пройдете игру и получите некоторое удовольствие, но как только почувствуете, что проявившиеся глюки начинают раздражать, бросьте ее к чертовой бабушке и попробуйте что-нибудь другое. Немного потеряете. ■



LARA CROFT TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Жанр action/adventure
Разработчик Core Design
Издатель Eidos Interactive
Web-сайт www.tombraider.co.uk

Графика ★★★★☆
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★☆
НАША ОЦЕНКА ★★★★☆

ЗА Обновленный геймплей; усовершенствованный движок; довольно связный сюжет
ПРОТИВ Невероятное количесво ошибок
ВЕРДИКТ Очевидный шаг вперед для серии «Tomb Raider» – Core Design осталось лишь доработать движок и можно смело браться за TR7

Гонка за лидером

Сергей Светличный



Печально, но факт: раллийных симуляторов в последнее время выходит мало, а достойные внимания продукты можно вообще пересчитать по пальцам одной руки (да и то, если брать достаточно большой период). И лучшим из них, несмотря на свой уже весьма почтенный возраст, по-прежнему остается Colin McRae Rally 2.0.

К сожалению, продолжения не всегда оказываются достойнее первых частей – то, что удалось сделать CMR2.0, третья часть повторить не смогла. CMR3 получился хуже своего предшественника. Да, графика стала лучше, модель повреждений просто превосходна, физика по-прежнему великолепна... однако есть и недостатки, которых у прошлой части не было, что основательно портит общее впечатление, не позволяя назвать CMR3 «достойным преемником и идейным продолжателем».

Начнем с достоинств. Первое, что видишь в автосиме, – конечно, графика. В CMR3 она очень хороша, но до титула «отличная» все же не дотягивает. Да, автомобили выполнены просто превосходно: высочайшая детализация, четкие текстуры, достойно проработанные модели водителя и штурмана (правда, с внутренней обстановкой авто дела обстоят не лучшим образом...). Однако сами трассы смотрятся хоть и неплохо, но не более того – особого впечатления они не производят. Да, вода стала шейдерной, а на мокром асфальте здорово отражаются фары и прочая «цветомузыка», тем не менее все остальное сделано, можно сказать, на твердую четверку, не выше. А если еще учесть, что на автомашины, эту гордость CMR3, сумеем полюбоваться только в видеоповторе, станет окончательно ясно, что суперкрасот мы в CMR3 не увидим.

Далее в списке достоинств следует модель повреждений. Да уж, выглядит это очень эффектно – в CMR3 разбить можно, кажется, практически любой узел машины. Вылетающие стекла, хлопающий капот, дребезжащее антикрыло, мотающаяся из стороны в сторону дверца – так или даже хуже будет выглядеть ваша машина на финише, если вы не станете уделять достаточно внимания аккуратному вождению. Повреждения, кстати, сказываются не только на внешнем виде, но и на поведении автомобиля на трассе, хоть и не совсем реалистично (другими словами, закончить гонку, причем с очень приличным результатом, можно даже на вдребезги разбитом авто, которое в реальной жизни не проехало бы и пары метров).



Как и в каждом уважающем себя автосимуляторе, в CMR3 настраивается масса самых разных параметров: выбирается тип покрышек, регулируются тормоза, коробка передач, двигатель, сцепление, рулевое управление, ходовая часть и т. д. И если на низком уровне сложности на такие «нюансы» можно не обращать внимания и все равно прийти первым, то на более высоких за тюнинг машины придется взяться всерьез.

Физика в CMR3 осталась на высоте. Претерпев незначительные изменения по сравнению со второй частью (из наиболее заметного – некоторое облегчение массы машин, которые раньше, по словам знатоков, были слишком тяжелыми), она по-прежнему остается одной из наиболее точных среди гоночных симуляторов (и уж совершенно определенно – самой лучшей в раллийном поджанре).

Заезды происходят в восьми странах: Великобритании, Шве-

COLIN MCRAE RALLY 3

Жанр раллийный автосимулятор
Разработчик-издатель Codemasters
Web-сайт www.codemasters.com/colinmcrae3/



ЗА Приятная графика; отличные физика и система повреждений

ПРОТИВ Отсутствие сетевой игры; невозможность выбора машины в режиме Championship; неудовлетворительная реализация Force Feedback

ВЕРДИКТ Третья часть явно не дотягивает до своего предшественника

ции, Греции, Испании, Японии, США, Австралии и Финляндии. Все они, разумеется, абсолютно разные, и в каждой из них придется искать свой стиль прохождения. К сожалению, трассы опять очень короткие (в среднем около 5 км) и больше похожи на искусственно сооруженные треки, где на каждые 50 м дороги приходится по десятку поворотов различной степени сложности, чем на реальные загородные дороги.

Теперь пошли недостатки. Первое, что неприятно удивляет игрока, – в основном режиме игры, Championship, можно использовать одну-единственную машину – Ford Focus. Оно, конечно, понятно – машина «самого» Колина МакРэя, однако это еще не повод так сильно ограничивать геймеров в выборе (тем более что Колин МакРэй перешел из команды Ford в Citroen в конце 2002 г.). По сути, все имеющиеся в CMR3 машины доступны только для одиночных заездов, которыми обычный игрок практически не интересуется.

Далее по списку идет очень плохая реализация Force Feedback, или обратной связи. В действительности это сводит на нет одно из основных преимуществ использования руля как игрового манипулятора – остается только аналоговое управление. Сопротивление повороту руля, имитация езды по различным поверхностям – все это реализовано весьма примитивно. Игрокам приходилось в драйверах руля включать опцию «насильно центрировать руль», чтобы хоть как-то улучшить положение дел. К счастью, выпущенный в конце июля патч частично исправляет проблемы с обратной связью, так что после его установки и определенных манипуляций в игровом меню от CMR3 в конце концов удается добиться сколько-нибудь вразумительной «отдачи». Но все равно, до уровня CMR2.0 третьей части по-прежнему далеко.

Идем дальше. Мультиплеер. Тут все просто – его нет. То есть вообще нет, ни под каким видом. И не предвидится, что примечательно. Для нас это не очень большая потеря (в локальной сети в CMR3 не очень-то поиграешь, а в Internet выходит далеко не каждый украинский игрок), но зарубежные геймеры просто воют от возмущения.

С крупными недостатками вроде разобрались, остались мелкие придирки – к сожалению, они также имеются. То, что меню традиционно оптимизировалось под геймпад (игра изначально вышла на PlayStation 2 и Xbox) – понятно, с этим можно смириться. Однако весьма посредственные видеоповторы разочаровывают уже сильнее – монотонное переключение между двумя-тремя камерами, постоянно выбирающими одни и те же виды, отнюдь не способствует получению удовольствия от этого процесса. Ну и всякие другие мелочи, вроде невозможности пролистывания любых заставок в игре, слишком долгого отображения поврежденных узлов перед новым заездом и чересчур короткого – общей таблицы, в которой зачастую просто не успеваешь заметить, на каком ты находишься месте и насколько отстаешь от лидера, и т. д.

Подытоживая, следует сказать, что у Colin McRae Rally 3 есть как неоспоримые достоинства, так и не менее серьезные недостатки. Может быть, именно поэтому четвертая часть серии выйдет совсем скоро – если Codemasters не изменит своих планов, то уже этой осенью, 19 сентября. Правда, пока что не на PC, а только на PlayStation 2 и Xbox. ■



Идеал

№8–9/2003 ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР ★★★★★ РЕДАКЦИИ

Сергей Галёнкин

Похоже, в Blizzard все-таки прочитали врученный им на прошлой ECTS номер «Домашнего ПК». Помните единственный недостаток Warcraft III? Ага, слабый сюжет, он самый. Забудьте.



Несмотря на то что мы и так ожидали от Frozen Throne еще более отточенный многопользовательский режим, еще лучше реализованный баланс и миллион с хвостиком новых стратегических решений, Blizzard расщедрилась и таки наняла сценаристов для add-on. Невнятная история атаки Легиона на мир Азерота, от которой так плевались все, кто играл в оригинал, неожиданно засверкала новыми красками. Вы думали, что все так просто? Получите неожиданный, виляющий из стороны в сторону, не по-детски реалистичный сюжет.

Вы же и сами не верили в вечную дружбу между людьми и эльфами? Вам ведь тоже казалось, что горбатого орка могила исправит? И наверняка вы не могли поверить в абсолютное бессердечие нежити? Сценаристы тоже. То, что мы привыкли видеть в неоклассических романах, – каждый сам за себя, смерть прежним союзникам, дружба на час – все здесь есть. Одиночная кампания Frozen Throne с лихвой компенсирует недополученное в оригинале удовольствие.

Любите разнообразие? Оно есть. Несколько почти новых рас – только в однопользовательском режиме, разумеется. Причем нельзя сказать, что они повторяют уже существующие – для каждой проработаны вполне оригинальное дерево технологий и даже свои герои. Приготовьтесь встретить множество новых существ – Blizzard явно подготавливает почву для роскошного разнообразия World of Warcraft.

Мультиплеер также подвергся самому кардинальному переосмыслению. Для начала нам разрешили строить знаменитые магазины с зельем – нет больше проблем с их своевременным захватом, когда более удачливый противник оказывался в заведомо выгодной ситуации. Во-вторых, нам выдали по одному герою на расу – но каких героев! Чего стоит только Shadow Hunter у орков, способный ультимативным заклинанием сделать все соседние дружественные юниты неуязвимыми на тридцать секунд. Правда, опыт игр на Battle.net показывает, что после этого сам герой живет не дольше пяти.

Свежие бойцы (по две штуки на расу плюс вызываемые существа) – еще один повод лишний раз пересмотреть свою стратегию. Вам очень нравилось давить людей авиацией? Теперь у них всадники на орлах и феникс – любимец нового героя Альянса – Кровавого Мага. Эльфы, жаловавшиеся на нехватку грубой силы, получили горных гигантов – огромных каменных страшилищ, размалывающих противника в щепки в ближнем бою. Нежити же достался и вовсе замечательный подарок – портативная переносная Обсидиановая Статуя, которая не только лечит и снабжает маной всех окрестных дружественных воинов, но еще и может превращаться в натуральный летающий Истребитель, наводящий ужас на вражеских заклинателей.



Как и в случае с оригиналом, перевод Frozen Throne выполнялся российской компанией Softclub в тесном сотрудничестве с Blizzard, так что английская и локализованная версии игры вышли практически одновременно. И опять же традиционно качество перевода не уступает, а, скорее, даже превосходит родную версию. Удачный подбор актеров вместе с кропотливой работой по адаптации текстов сделали свое дело – Warcraft III: Frozen Throne имеет все шансы занять почетное место локализации года. ■



WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Blizzard
Издатель Vivendi Universal Games
Издатель в СНГ Softclub
Web-сайт www.blizzard.com/war3x

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★
Локализация ★★★★★
НАША ОЦЕНКА ★★★★★

ЗА Идеальный баланс; динамичная одиночная кампания; интересный сюжет

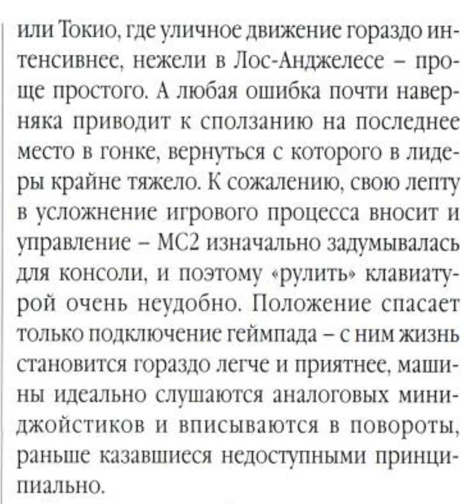
ПРОТИВ Не имеется

ВЕРДИКТ Сделать лучше и так лучшую RTS нельзя, но Blizzard снова совершила невозможное

Форсаж 2



Сергей Светличный



Компьютерные геймеры не избалованы хорошими аркадными гонками. Пожалуй, последней такой игрой была Need For Speed: Porsche Unleashed. Все остальные выходили либо посредственными поделками, либо... появлялись на консолях. Одной из таких качественных гонок и стала Midnight Club II, увидевшая свет на PlayStation 2 и нежданно-негаданно портированная на ПК.



Говорим «Рокстар» – подразумеваем Grand Theft Auto. И действительно, города (в MC2 их три штуки – Лос-Анджелес, Париж и Токио) живо напоминают творение рук другого, «северного» подразделения Rockstar. Напоминают в том числе и тем, что и на здешних улицах тоже неспокойно – правда, виной тому не итальянская мафия, а наводящие ужас на добропорядочных граждан лихие гонщики, которые носятся по ночному городу на спортивных машинах и сшибают фонари, мусорные баки, а порой – и самих добропорядочных граждан.

Грубо говоря, перед нами почти что клон старого аркадного сериала Midtown Madness (впрочем, старыми можно назвать разве что компьютерные игры этой серии, поскольку на Xbox последняя, третья по счету часть, вышла сравнительно недавно), однако клеить к MC2 ярлык «клон Midtown Madness» как-то не хочется – может быть потому, что «Полуночный клуб № 2» оказывается гораздо лучше MM. Как по мне, Midnight Club II больше подходит определение «Burnout 2 в мире GTA». Ассоциации именно с одной из лучших гонок для PlayStation 2 возникают еще и потому, что скорости в Midnight Club II на порядок выше, чем в Midtown Madness, и вплотную приближаются к Burnout 2.

Игровой процесс в основном режиме («Карьера»), как для аркадной гонки, оказывается довольно необычным и, я бы сказал, даже «нелинейным» (как бы это ни коробило заядлых поклонников компьютерных ролевых игр). Дело в том, что никакой жесткой структуры прохождения здесь нет – катаетесь по городу в свое удовольствие, а когда захотите новых ощущений – ищете такого же гонщика, как и вы сами (их на улицах довольно много, выбирайте любого) и вызываете его на состязание. После чего следуете за ним к стартовой линии и участвуете в целом цикле заездов, цель которых насколько проста в изложении, настолько же сложна в достижении. Вы должны пересечь ряд контрольных точек на карте города (обычно их позволяется проходить в произвольном порядке, что дает возможность пробовать различные маршруты в поисках оптимального пути) и достичь финиша первым. За победу в заезде получаете либо машину своего соперника, либо разные полезные бонусы – ускорение, быстрый старт с места (тот самый burnout), перераспределение веса (для облегчения постановки машины на два колеса) и т. д.

Как я уже говорил, скорости в Midnight Club II почти что запредельные, ошибиться, особенно в Париже или Токио, где уличное движение гораздо интенсивнее, нежели в Лос-Анджелесе – проще простого. А любая ошибка почти наверняка приводит к сползанию на последнее место в гонке, вернуться с которого в лидеры крайне тяжело. К сожалению, свою лепту в усложнение игрового процесса вносит и управление – MC2 изначально задумывалась для консоли, и поэтому «рулить» клавиатурой очень неудобно. Положение спасает только подключение геймпада – с ним жизнь становится гораздо легче и приятнее, машины идеально слушаются аналоговых мини-джойстиков и вписываются в повороты, раньше казавшиеся недоступными принципиально.

Фактически неудобство игры с клавиатуры – единственный найденный у Midnight Club II недостаток (если не считать таковым довольно высокую сложность прохождения, которая остается даже после перехода на геймпад). Во всем остальном это великолепная гонка с невероятно захватывающим геймплеем, одна из лучших, появившихся на ПК за последние несколько лет. ■







MIDNIGHT CLUB II

Жанр аркадные гонки

Разработчик Rockstar San Diego

Издатель

Take Two Interactive/Rockstar Games

Web-сайт www.midnightclub2.com



Графика ★★★★☆

Звук ★★★★☆

Играбельность ★★★★★

НАША ОЦЕНКА ★★★★★

ЗА Увлекательный геймплей; приятная графика; большие города

ПРОТИВ Неудобное управление с клавиатуры

ВЕРДИКТ Лучший представитель жанра аркадных гонок на ПК за последние несколько лет

Ностальгия

Сергей Светличный

Elite Force 2 – это такой себе «привет из прошлого». Минимальная интерактивность уровней, полнейшая линейность прохождения, чисто формальное присутствие нейтральных персонажей, устаревший морально и физически «движок» Quake III Arena... Ностальгия.

Конечно, ностальгия – это прекрасное чувство, когда разговор идет о прошлом. Но когда ты начинаешь ностальгировать при виде самой что ни на есть свежей игры – тут что-то явно не в порядке. По мере прохождения Elite Force 2 во мне все сильнее зрело желание сказать разработчикам (а это, кстати, не кто-нибудь, а Ritual Entertainment, в составе которых находится небезызвестный Levelord – правда, он в этом проекте отметился весьма скромно, в титрах его можно найти лишь во второстепенной графе «additional level design»): «Знаете, если бы я достал с полки старую коробку с Quake, поставил на него все мыслимые моды и паки, то получил бы картинку ненамного хуже, а геймплей... ну, вы в курсе».





Безусловно, разработчики изо всех сил старались разнообразить геймплей Elite Force 2, и до некоторой степени им это действительно удалось. Но буквально через час-два игры понимаешь, что все это – лишь косметические изменения и ничем принципиальным EF2 не отличается ни от EF1, ни от любого другого шутера, вышедшего в последние годы. Более того, часть нововведений большинству игроков, скорее всего, вообще не понравится – все эти бесконечные «не дай умереть дружественному NPC, а не то – game over», «успей сделать то-то и то-то за определенное время, а не то – game over» приводят лишь к бессмысленному усложнению прохождения игры и лишней нервотрепке. Хотя и разнообразят геймплей, факт. Есть еще пачка напарников, которым нельзя отдать ни единого приказа (включая даже самый необходимый – «стой здесь и никуда не уходи»), из-за чего они вечно путаются под ногами и мешают отстреливать монстров. Имеется космический корабль U.S.S. Enterprise, по коридорам которого мы ходим взад-вперед в перерывах между миссиями (все трекеры плачут от восторга). Присутствует «охота за бонусами», в роли которых выступают золотые фигурки «Энтерпрайза», спрятанные в различных потайных местах, – собрав энное их количество, в меню Secrets можно открывать бонусные уровни. Более того, в попытках разнообразить игровой процесс разработчики из Ritual пошли даже на введение возможности выбора разных вариантов ответов в диалогах! Казалось бы, такое количество всяких «фишек» просто обязано кардинально изменить геймплей, – но нет. Несмотря ни на что, игровой процесс в Elite Force 2 остается старым как мир – «иди по коридору и убивай все, что в перекрестье прицела окрашивается красным, а не зеленым».

С другой стороны, если сам процесс отстрела монстров сделан добротно, – чего еще желать? Да, все коридоры в игре похожи друг на друга, да, открытые пространства выглядят очень примитивно (спасибо древнему «движку»), да, интерактивность – на нуле, а самая большая «нелинейность» заключается в выборе между двумя барышнями, но зато убивать монстров здесь действительно интересно, а сюжет весьма и весьма неплох.

Так что, несмотря на свою вторичность и полное отсутствие интересных находок в плане геймплея, Elite Force 2 проходится достаточно быстро и не без удовольствия. Оставляя после себя легкое чувство ностальгии...

P. S. Кстати, в игре есть и капитан Жан-Люка Пикар в исполнении виртуального Патрика Стюарта. Истинные треккеры рыдают. ■



STAR TREK ELITE FORCE 2
Жанр first person shooter
Разработчик Ritual Entertainment
Издатель Activision
Web-сайт www.st-ef2.com



ЗА Приятный геймплей; интересный сюжет
ПРОТИВ Технологически устаревший «движок», ничего принципиально нового; однообразный дизайн уровней
ВЕРДИКТ Классический шутер с легким фэйслифтингом. Поклонникам Star Trek настоятельно рекомендуется

Зверь внутри

Александр Птица

Скажите, вам еще не мерещатся за каждым углом супергерои, супермонстры и суперзлодеи? Полчища комикс-персонажей оккупировали киноэкраны, а заодно и мир компьютерных игр. Боюсь, что в ближайшее время от этого поветрия никуда не денешься. Тенденция, однако!

Нет, я ничего не имею против хороших игр на материале популярных литературных (до той степени, до которой комикс подпадает под определение «литература») и киношных первоисточников. Другое дело, что подобных экземпляров – раз, два и обчелся. Поэтому всякий раз перед первым запуском такой игры не покидает предчувствие «опять разочаруют».

К счастью, могучему зеленому гиганту Халку удалось вызвать у меня много больше положительных эмоций, чем прямо противоположных. Вы и представить себе не можете, насколько приятно, будучи в реальной жизни «белым и пушистым», освободить дремлющего в самом себе зверя и вдоволь насладиться интенсивными процессами мордобития и разрушения «вдребезги пополам» всего, чего только душа пожелает.



Не удивляйтесь, но в сюжетном смысле игра никоим образом не копирует родственный фильм, а больше напоминает сиквел (и это, на мой взгляд, очень правильно). Судя по всему, события происходят по истечении некоторого времени после финала кинокартины. Ученому Брюсу Баннеру до смерти надоело носить в себе зеленого монстра, однако для полного «излечения» требуется некий Орб. Его поисками Брюс то в собственном обличье, то в образе Халка и занимается на протяжении всей игры, по ходу дела спасая свою любимую Бетти Росс, побеждая промежуточных боссов (ну как же без них в мультиплатформенной игре), и в конце концов сходится в очной схватке с самым злобным из них, зовущимся просто, но выразительно – The Leader.

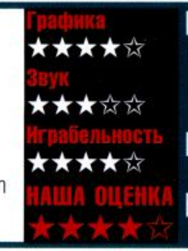
Путь к последнему сражению, как и положено, отнюдь не усеян розами. Случаются разного рода преграды, но Халку (особенно, когда он взбешен, что можно отслеживать по специальной линейке ярости) вполне по силам справиться и с военной техникой в виде танков, вертолетов, стреляющих турелей, и с толпами мелких по сравнению с ним созданий – разнообразно вооруженных солдатиков, псов-мутантов и т. п. Мощные стены – не помеха, один тычок – и путь вперед свободен. Преодолеть в прыжке непосильное обычному человеку расстояние – для Халка пара пустяков. Большинство предметов окружающей обстановки (бочки, ящики, цистерны, автомобили, обломки разрушенных объектов), в том числе и сами враги, в могучих ручищах зеленого монстра могут стать смертоносным для противника оружием. Несмотря на свою массивность Халк в движении вовсе не кажется неуклюжим и показывает чудеса скорости и ловкости. Кстати, и Халк, и его враги великолепно анимированы.

Здесь в который раз я вынужден призвать публику хоть иногда (в частности, в играх, ориентированных прежде всего на консоли, а Hulk как раз из их числа) подключать к своему ПК такое полезное устройство ввода, как геймпад. Уверен, что благодаря Logitech Wingman RumblePad я получил намного больше непередаваемых ощущений от игры, чем те, кто, проходя ее, безумно молотил по клавиатуре (иначе выжить просто нельзя). Управление с геймпада на порядок удобнее, и кроме того, клавиатуры пока не научились вибрировать.

Увы, ученая ипостась нашего героя получилась куда менее яркой, чем монстрическая, а stealth-миссии, выпавшие на долю Брюса Баннера, – откровенно скучными. Быстро надоедает и ящики передвигать, и, открывая очередную дверь, манипулировать на терминалах цифрами на скорость, и прятаться от снующих вокруг ученых и военных. А самое главное – в них нет ни динамики, ни настоящего напряжения, характерных для приличного «стелса».

Но, как бы извиняясь за «заторможенного» Баннера, разработчики включили в игру несколько дополнительных режимов с Халком в главной роли. Из них наибольший восторг публики вызывает Smash Mode, цель которого, как и следует из названия, состоит в том, чтобы в течение заданного времени распотрошить максимальное число окружающих объектов. Крушите на здоровье! ■





THE HULK
Жанр action
Разработчик Radical Entertainment
Издатель VU Games
Web-сайт hulk.vu-games.com

Графика ★★★★☆
Звук ★★★☆☆
Играбельность ★★★★☆
НАША ОЦЕНКА ★★★★☆

ЗА Разрушим все и вся; высокий уровень интерактивности окружения; неплохая физика; большое количество дополнительных материалов

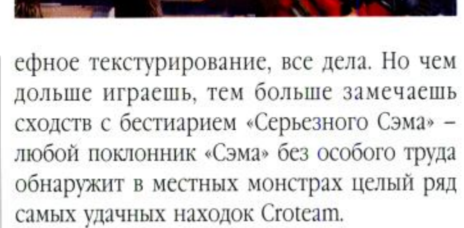
ПРОТИВ Скучные stealth-миссии; невыразительная музыка

ВЕРДИКТ Не самый худший вариант кинокомикс-игры для одноразового развлечения

Паровоз

Сергей Светличный

Will Rock напоминает иллюстрацию к известному анекдоту о том, как американцы выкрали чертежи сверхсекретного советского реактивного истребителя, собрали его точно по инструкциям и получили в итоге паровоз.



Такое ощущение, что «саберовцы» купили у Croteam секретные планы создания забойного шутера, все делали в полном соответствии с дизайн-документом «Серьезного Сэма», но, как те американцы из анекдота, не заметили в самом низу маленькой приписки от руки: «После сборки обработать напильником».



Скопировано буквально все. Начиная от глобальной концепции геймплея (большущие арены с огромными толпами тупых монстров, перемалываемых главным героем в порошок) до мельчайших деталей вроде шуточек, время от времени отпускаемых нашим персонажем, или общих черт у целого ряда монстров. Все игроки вспоминают Serious Sam, вспоминают, сколько удовольствия доставило его прохождение... Расслабьтесь. «Саберовцы» не прочитали ремарку про напильник, и в итоге у них получился паровоз. Пусть даже внешне весьма напоминающий реактивный истребитель.



Ладно, приступаем. Сюжет нынче завезли самый что ни на есть незамысловатый: главный герой, студент-археолог по имени Will и фамилии Rock, попадает в весьма щекотливую ситуацию на раскопках в Греции. Если точнее, то его шефа убивают некие подвинутые на древнегреческих мифах экстремисты, а он сам отправляется искать приключения на свою... хм, голову. Ну там, спасать девушку, мстить за Прометея – обычные студенческие развлечения, одним словом.

А дальше начинается нечто, лучше всего характеризуемое фразой «подделка под Serious Sam». Вроде как все то же самое – колоритный главный герой, забавные монстры (наскакивающие на геймера неизменно толпами – либо большими, либо очень большими), необъятные уровни, приятная графика. Сходство есть даже у имен персонажей – Will Rock и Sam Stone (rock – «скала», stone – «камень»). Вот только буквально через полчаса игры ловишь себя на мысли, что... скучно, господа. Скучно. Монстры приедаются, графика на поверку оказывается довольно посредственной, а гигантизм уровней со временем начинает откровенно раздражать. Одно дело – выйти на арену, восхититься ее размерами и влезть в самое пекло схватки, и другое – плестись из конца в конец бесконечного уровня в поисках рубильника, открывающего дверь, а затем – в поисках самой двери.

К монстрам свои претензии. Да, сделаны они замечательно – детальные модели, рельефное текстурирование, все дела. Но чем дольше играешь, тем больше замечаешь сходств с бестиарием «Серьезного Сэма» – любой поклонник «Сэма» без особого труда обнаружит в местных монстрах целый ряд самых удачных находок Croteam.

Ах да, я чуть было не забыл об искусственном интеллекте. Его просто нет. Если в других играх примитивная атака «в лоб» считается признаком полного идиотизма противника, то у монстров из Will Rock мозгов порой не хватает даже на нахождение кратчайшего пути к игроку.

Но самая главная претензия, как я уже говорил, – к собственно игровому процессу. Игру на корню убивают монотонность и предсказуемость – здесь настолько бездарно спроектированы уровни и расставлены точки респауна противника, что уже через пару часов начинаешь уверенно предсказывать время и место появления очередной пачки монстров.

Соответственно геймплей в Will Rock выглядит примерно следующим образом. Выходим на арену, понимаем, что если взять вон ту золотую вещицу в ее центре, то ворота закроются и появятся монстры, переключаемся на пушку помощнее, подбираем золотую штуковину, перемалываем первую волну минотавров, перемалываем вторую волну минотавров, перемалываем третью волну минотавров, перемалываем первую волну скелетов, перемалываем вторую волну скелетов, перемалываем третью волну скелетов, ждем открытия ворот – не дожидаемся, находим заблудившегося минотавра, убиваем его и выходим через наконец открывшийся проход...

Одним словом, если Croteam в свое время показал игрокам, что «тупое мочилово» может быть очень веселым занятием, то Saber доказал обратное. ■

WILL ROCK
Жанр first person shooter
Разработчик Saber Interactive
Издатель Ubi Soft
Издатель в России «Руссобит-М»
Web-сайт www.will-rock.com



Графика ★★★★☆
Звук ★★★☆☆
Играбельность ★★★☆☆
НАША ОЦЕНКА ★★★☆☆

ЗА Симпатичная графика
ПРОТИВ Монотонный, быстро приедающийся геймплей
ВЕРДИКТ Бездарный клон Serious Sam

По-соседски

Хочешь, я убью соседей,
что мешают спать?
Земфира

Олег Данилов

Один из самых любимых мной эпизодов в «Амели» тот, в котором главная героиня наведывается в квартиру соседа, чтобы приготовить ему пару «приятных» сюрпризов на следующее утро. Хотите попробовать на своих соседях? Опасно? Ну тогда хотя бы на виртуальных.

Для того чтобы «Лига защиты соседей» не выставила разработчикам Neighbours from Hell претензий в неполиткорректности и садизме, издевательства над безымянным виртуальным персонажем, проходящим под кличкой «Сосед из Ада» (вылитый алкаш дядя Федя с пятого этажа), оформляются в виде ток-шоу (ненавижу «Окна» и прочие «Большие стирки»!). Задача нашего альтер-эго Вуди – сделать соседу как можно больше гадостей, причем так, чтобы телезрители просто рыдали от смеха перед своими «голубыми экранами». Ибо рейтинг передачи – это наше все. В схватках с адским «другом» мы должны «прожить» на телевидении три сезона, до обидного мало.

Neighbours from Hell – это своеобразная головоломка с аркадными



элементами. Пробравшись в квартиру «дяди Феди» (можно я буду называть его так, потому что повторять раз за разом его неудобочитаемую кличку тяжело?) Вуди должен обшарить ящики на предмет выявления полезных для пакостей предметов. Извините за каламбур. Потом найти, куда бы их применить. Ножовка прямо-таки предназначена для штанги, яйцо совершенно естественно смотрится в микроволновке, клеем обрабатываем бинокль, кактус в кровать, шарики на пол, вместо пива подкладываем бензин, сток в ванной забиваем, портрет любимой мамы разукрашиваем маркером, а вместо свечек для торта приспосабливаем петарду. И так далее в том же духе. Описанное действо чем-то напоминает легендарную Incredible Machine, конечно, предельно упрощенную. Но это только цветочки, самое интересное начинается в конце второго и начале третьего сезона. Здесь уже надо думать, составлять связки из приколов, ждать завершения определенных действий, выверять свой «путь» буквально по секундам и заставлять соседа двигаться по нужной вам «траектории». «Цепочки» – идущие одна за другой пакости – позволяют существенно повысить рейтинг нашего ток-шоу.

Причем главное – не попасться на глаза занятому своими делами дяде Феде (если словит – будет больно) и не потревожить его домашних питомцев – собаку по кличке Дворняжка и попугая Чили (над бедными животинками тоже, если хотите, поиздевайтесь!). Прятаться же можно в классических, знакомых из анекдотов про мужа и любовника местах – в шкафу и под кроватью.

Собственно, это и все. Правила просты до неприличия, приколы смешны до одури. Вообще, юмор – это основа Neighbours from Hell. И если сами приколы иногда балансируют на грани приличия (хотя до «Оторвы!», см. «Игротека: Локализации» им ой как далеко), графика, персонажи, забавная анимация, да и тематические задания страсть как хороши. Опять-таки, самые интересные из них приходятся на третий, он же последний, сезон. Причем в идущих одна за другой «миссиях» можно даже проследить некоторые истории, например судьбу бедной свинки...

Если вы нежно «любите» своих соседей, если вас уже совсем достали рокер Вася снизу – любитель слушать ВИА «Раммштайн» по ночам, и супружеская чета Сидоровых с третьего этажа, уже пятый год делающая в своей квартире ремонт с применением тяжелой строительной техники, Neighbours from Hell будто специально создана для вас. Устройте им настоящий виртуальный Ад! ■

NEIGHBOURS FROM HELL

Разработчик-издатель JoWooD

Жанр аркадная головоломка

Web-сайт www.neighbours-from-hell.com



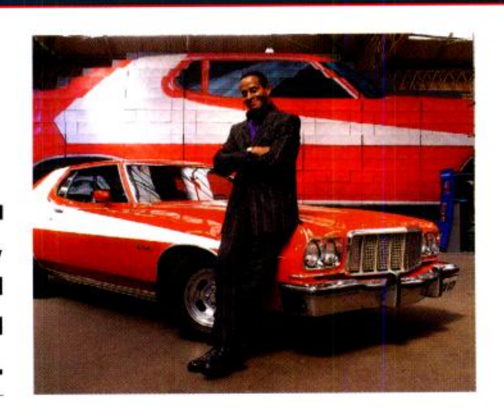
Графика	★★★★☆
Звук	★★★★☆
Играбельность	★★★★★
НАША ОЦЕНКА	★★★★☆

ЗА	Симпатичная графика; юмор; расслабляющий геймплей
ПРОТИВ	Игра слишком короткая
ВЕРДИКТ	Очень нужная и своевременная игра. Переносить полученные умения в реальную жизнь не рекомендуется



Шоу закрывается

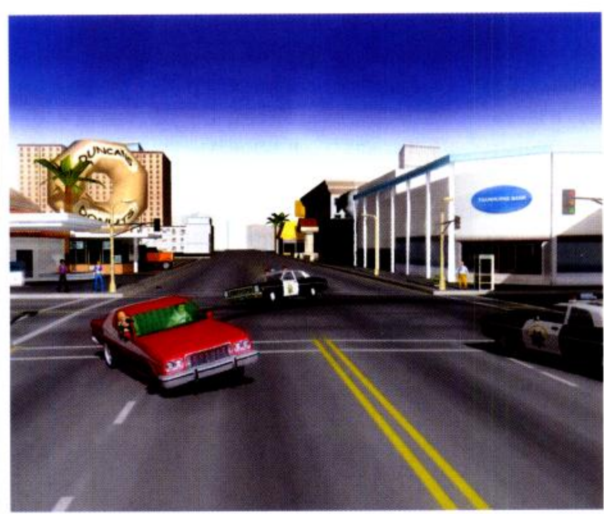
Сергей Светличный



В мире снимается огромное количество телесериалов – неизмеримо больше, чем показывает наше телевидение. Каким бы удивительным ни казался этот факт, тем не менее, то, что на нас вываливают круглыми сутками по всем каналам, на самом деле лишь маленькая капля в большом мыльном море.

Одним из сериалов, пока что до нас не добравшимся, является Starsky & Hutch – такое себе полицейское ТВ-шоу 70-х годов, в котором двое копов (угадайте, как их зовут) наводят порядок на улицах некоего американского города. Несмотря на то что этот сериал благополучно добрался до финиша в тех же семидесятых, поклонники у него имеются и сейчас (видимо, не только у нас любят показывать старые фильмы в прайм-тайм). Боюсь, что лишь фанатам оригинального шоу и будет интересна игра – потому как на самодостаточное произведение она явно не тянет. Впрочем, по порядку.

Жанрово S&H представляет собой такой себе «action на колесах», в котором донельзя аркадная гоночная часть сочетается с еще более аркадной стрельбой. В нашем распоряжении имеется автомобиль, за рулем которого сидит один полицейский, а из окна с пистолетом в руках высовывается другой. Вы управляете обоими сразу. На деле это оказывается далеко не так тяжело, как может показаться, поскольку, повторюсь, игра невероятно аркадна, а значит, упрощена до предела. Вписаться в любой самый заковыристый поворот не составляет никакого труда, а стрельба вообще практически полностью автоматизирована – вам остается только непрерывно нажимать на спусковой крючок. Все очень просто. Кстати, в версиях для PlayStation 2 и Xbox есть возможность играть вдвоем – один геймер управляет машиной с помощью руля, в то время как другой отстреливается из светового пистолета. Как это выглядит на деле – неизвестно, но звучит, по крайней мере, гораздо интереснее, чем сверхлегкий и скучный компьютерный вариант.

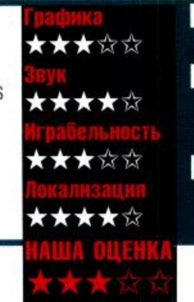


S&H всячески старается быть похожим на своего прародителя – в частности, карьерная часть выполнена в виде трех сезонов ТВ-шоу, поделенных на шесть эпизодов (т. е. миссий) каждый. В игре имеется такой параметр, как зрелищность сериала – если ничего экстраординарного на экране не происходит, этот показатель снижается, если же вы стреляете (и попадаете), или эффектно, с заносом, входите в поворот, или совершаете какой-нибудь каскадерский трюк, то он, соответственно, растет. Когда зрелищность падает до нуля, шоу «закрывается» – иначе говоря, game over. Кроме того, есть совершенно неприличное количество самых разных бонусов – от «усилителя стрельбы» до «улучшателя зрелищности». Если бонус висит в воздухе – его нужно расстрелять, если стоит на земле – проехать. По завершении миссии «подбиваются бабки», и вам, в зависимости от окончательного результата, выдается какая-нибудь медалька.

Зачем я это так подробно расписываю? А затем, что медальки эти имеют очень большое значение, поскольку чтобы перебраться во второй сезон (а потом и в третий), вам нужно набрать определенное их число (иными словами, закрыть каждую миссию с энным количеством баллов). А поскольку этих самых миссий, еще раз повторюсь, крайне мало и пройти сезон по первому разу можно меньше чем за час (это, между прочим, треть игры!), то ясно, что завоевать хотя бы одну золотую медаль (без нее дальше не пускают) оказывается довольно-таки нелегким делом. Вы раз за разом проходите одни и те же эпизоды, пытаясь накрутить счетчик зрелищности... пока не плюете на это занятие и не бросаете игру. Поскольку миссии, даже при таком вопиюще малом их количестве, оказываются практически одинаковыми, а весь игровой процесс сводится к погоне за машиной с «плохими ребятами» по далеко не самым красивым городским пейзажам и безостановочной пальбе во все и вся, включая этих самых плохих ребят.

Ах да, на улицах города, кроме обычных бонусов, имеются еще и «бонусные бонусы» – всякие там пистолеты, карты и ключи. Собрав определенное их количество, можно открыть заставки, показываемые до и после миссий, а также другие режимы игры... которые в конце концов сводятся ко все тем же гонкам по все тому же городу. ■

STARSKY & HUTCH
Жанр action/гонки
Разработчик Minds Eye Productions
Издатель Empire Interactive
Издатель в Украине «Мультитрейд»
Web-сайт
www.starsky-and-hutch.com



ЗА Довольно необычный для ПК игровой процесс

ПРОТИВ Однообразный геймплей; малое количество миссий; посредственная графика

ВЕРДИКТ На игру можно посмотреть в целях расширения кругозора, но долго за ней засидеться не удастся

Принимая вызов

Янош Грищенко

Если по причине Вселенской Катастрофы вы пропустили несколько F1-сезонов, мы советуем не делать сеппуку. Любящая всех компания EA Sports презентует целый диск гоночных радостей. Устоять на ногах нельзя – волна удовольствия из-под красной крышечки «4 в 1» смывает и уносит онемевших вас куда-то далеко. Вернуться назад почти невозможно. Visit Malaysia? Конечно, конечно!

Традиционно хорошая физика F1 от EA Sports стала еще лучше. Наблюдать за поведением болида одно удовольствие. Без антикрыла он не хочет ехать прямо, сползает с дороги и скалит зубы. Вы злитесь, краснеете, но сделать ничего не можете – реализм. Болид, как настоящий, передает каждую неровность трассы, заставляет вас прищуривать глаз и думать, как правильнее вписаться в поворот. Более резкое, чем нужно, движение – и доступные для отбивания части с удовольствием запрыгают по асфальту. Их можно пнуть, и они честно разлетятся по сторонам. В F1 Challenge 99–02 значение имеет абсолютно все. Езда здесь – это настоящий труд, ибо она почти реальная. На мокрой дороге удержать воплощение передовой технической мысли, которая мчится почти под 300 км/час, очень и очень сложно.

Но ведь вас никто и не заставляет наматывать круги на высочайшем уровне сложности. Хотите, чтобы болид сам притормаживал на поворотах и/или чтобы был устойчивым на трассе (плюс еще тринадцать пунктов) – пожалуйте в настройки. Вообще, индивидуализация управления, что традиционно для игр подобного плана, заслуживает исключительно теплых слов.

Тотальной фиесты покореженного металла, наподобие той, что блеснула в TOCA Race Driver, здесь, конечно же, нет. Деформация корпуса для разработчиков является чем-то



экзотическим и ранее невиданным. Зато все остальные «выпирающие» части при ударе разбегаются на «ура». Наслаждению зрелищем способствует и картинка. На протяжении всей трассы стоят телеоператоры, грамотно расставлены зрители – так, чтобы не было видно их плоского уродства. Но следует признать, что во всех, кроме болидов, объектах ощущается сильный дефицит полигонов. Впрочем, когда на старте получается свалка из автомобилей, руководимых AI, все в этом мире перестает существовать.

Абсолютная каша из миллионодолларовых железяк. Технические проблемы здесь являются нормой. Не стоит выпучивать глаза, если пару соперников не смогут стартовать. Кстати, возгорание двигателя возможно в любой момент. Этим и достигается атмосфера настоящих, не бутафорских, гонок, где может произойти все, что угодно. Но попозировав вам несколько минут, поломанный болид мигом исчезает в воздухе. Не иначе как в команду техников стали нанимать старых добрых фей в синих колпаках и с волшебными палочками в руках. По невыясненным причинам некоторые болиды все же остаются на обочине и дожидаются финиша гонки. Но очень редко.

Местная шайка AI-водителей частенько исполняет непонятные трюки. Электронный дурак вместо того, чтобы в нужный момент сбросить скорость, лучше уйдет в сторону и упрется в заградительный барьер. Да и с отбитым антикрылом виртуальные пилоты «Формулы» ездят подозрительно резво. Иной раз, во время толкотни на повороте, искусственный интеллект изо всех сил лезет на ограждение – очевидно, здесь играет роль установленное разработчиками безопасное расстояние между болидами. Но эти фокусы общего впечатления не портят и встречаются не так часто. В основном, AI правильно выбирает траекторию, и казусы случаются лишь время от времени. Зато финальным исходом гонок вы можете любоваться каждый раз после того, как нажали клавишу *Esc*. И самое интересное то, что назад в гонку вас уже никто не пустит – довольствуйтесь результатами, ковыляя в конце таблицы. Почему сие безобразие происходит, известно только в кулуарах EA Sports. Так что постарайтесь останавливать себя всякий раз, когда рука тянется к знакомой кнопке.

В итоге получаем очередной пример того, как из хорошего старого можно сделать еще лучшее новое. И никуда вы не денетесь: пройдете все четыре сезона по двадцать девять раз, смахнете слезу, памятуя о былых временах, и снова повторите процедуру до полного удовлетворения. ■





F1 CHALLENGE 99–02

Жанр гоночный симулятор

Разработчик-издатель EA Sports

Web-сайт www.easports.com/games/f12004/pccd.jsp

Графика	★★★★☆
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★
НАША ОЦЕНКА	★★★★★

ЗА	Великолепная физика; отличный звук; реализм происходящего; возможность езды в сезонах 1999–2002 гг.
ПРОТИВ	Слегка устаревшая графика; некоторые проблемы с AI; врожденный порок, который проявляется при нажатии клавиши Esc
ВЕРДИКТ	Очень хорошая игра, но ведь пункт «Против» тоже считается

Бежим...

Янош Грищенко

На Западе кинофильм The Great Escape считается культовым. Творение режиссера Джона Старджеса носят на руках, постоянно лобызают и убаюкивают, несмотря на то, что с момента его создания прошло сорок лет. Вечноцветущая картина, до сих пор находящаяся в числе десятка лент с лейблом «без исторических ошибок», просто-таки сама просилась в игроиндустрию. Зря, нужно сказать, просилась...

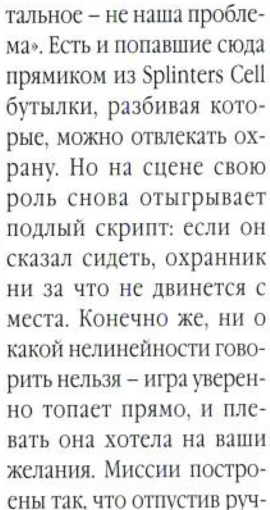
Забег Pivotal Games сразу на три платформы (кроме PC, игра паразитирует на Xbox и PlayStation 2) сказался на физическом и умственном состоянии графического движка. Вырезанные из электронного дерева модели персонажей банально напоминают грубых театральных кукол для самых маленьких. Надо же?! Да это ведь товарищи Макдональд, Хильтс и Седжвик! Низкокачественные текстуры демонстрируют нам, как обстоят дела на консольном WWII-фронте, а максимальное разрешение 1280 × 1024 «умоляет» не задавать никаких вопросов. Стыдно, понимаете ли. И при всем при этом надпись per pixel lighting в графических настройках кажется не совсем удачной шуткой. Трассеры от выстрелов и взрывы выглядят просто удручающе.

В сумме все это смотрится как большой привет из недалекого детства, когда любой дешевый спецэффект вызывал бурный восторг среди ребятни. Вдогонку за невменяемой графической частью ковыляет и анимация. Да, именно ковыляет. У всех персонажей проблемы с позвоночником и опорно-двигательным аппаратом. Движения неестественны и корявы. Во время роликов, которые построены на движке, лица героев вызывают неподдельный ужас – в 2003 году анимирован только рот? Кошмар! Присматриваться не рекомендуем – чревато.



С обозом непередовой технической мысли мы и заезжаем прямо в игру. Три вышеупомянутых героя – три собственные истории, идущие параллельно друг другу. Сюжет честно рассказывает, как союзники попадают в плен к немцам и что они делают, дабы убежать из тамошних лагерей. Впрочем, основную часть игры (очень короткой, надо заметить) вы будете спасаться от немецкого преследования – за каждого героя отдельно, как и положено. Очевидно, Pivotal было мало сюжета «материнского» фильма, так что если решитесь играть в это – готовьтесь бегать по крыше поезда и ездить на мотоцикле, одновременно пиная орущих немецких зольдатен.

The Great Escape просто кишит скриптами, поэтому пресловутый stealth удовольствия не доставляет. Да и что это за, простите, такая скрытность, когда все работает по правилу: «в тени вас не видно, а остальное – не наша проблема». Есть и попавшие сюда прямиком из Splinters Cell бутылки, разбивая которые, можно отвлекать охрану. Но на сцене свою роль снова отыгрывает подлый скрипт: если он сказал сидеть, охранник ни за что не двинется с места. Конечно же, ни о какой нелинейности говорить нельзя – игра уверенно топает прямо, и плевать она хотела на ваши желания. Миссии построены так, что отпустив ручку доброго разработчика, вы просто-напросто упретесь лбом в стенку.



Стрельбы в игре мало – и это к лучшему. То ли сказалось консольное родство, то ли погода над офисом Pivotal была неблагоприятной, но нормально навести прицел на врага нам так и не позволят. Он будет настойчиво сопротивляться и прыгать вокруг цели, создавая невообразимые доселе трудности. Не меньше проблем вызывает и AI. Миссия с товарищем на поезде просто убивает, потом подходит, бьет носком немецкого сапога по почкам и снова убивает. Подобный AI-кошмар встречается редко. Фашисты имеют привычку бегать скопом и на неплохом английском языке выкрикивать совершенно тупейшие фразы, но обязательно после немецкого «Halt!».

Беспредельно неудачная игра, которая только то и может, что скалить нечищеные зубы и клянчить деньги на просроченный шнапс. Бегите... ■





THE GREAT ESCAPE
Жанр stealth action
Разработчик Pivotal Games
Издатель Gotham Games
Web-сайт www.pivotalgames.com

Графика	★★★☆☆
Звук	★★★★☆
Играбельность	★★☆☆☆
НАША ОЦЕНКА	★★☆☆☆

ЗА Наличие качественного звука в формате 5.1
ПРОТИВ Устаревшая графика; кошмарный AI; невыразительная озвучка; обилие скриптов
ВЕРДИКТ Бежать однозначно от этой игры, и подальше

2044

Андрей Грабельников

За миллионы лет эволюции рецензенты научились наконец, взрезая рекламные покровы и хитиновые панцири сумбурных пресс-релизов, глядеть третьим оком свежей компьютерной игре непосредственно в карму еще до сеанса тесного контакта с новинкой.

Не спрашиваете как. Ментальная топка раскочегаривается миллионами информационных пылинок, неизвестно когда и где осевших на корке, невидимым постороннему глазу узором пикселов на скриншотах, архивами памяти предыдущих поколений и прочими горючими материалами. Спустя веков сорок вы узнаете нас по ядовитой синеве глаз.

Вот и с игрой Chaser, казалось бы, нет никакой необходимости уединяться в будуаре. Очередной восточноевропейский, как вариант западнославянский, малобюджетный шутер в антураже малобюджетных же фантастических фильмов. Стало быть, минус Unreal engine, плюс самопальный мотор образца конца прошлого века. Стало быть, архизлобные трансскосмические корпорации, Марс, провалы в памяти. Стало быть, опять, стиснув зубы, терпеть до титров, чтобы поставить максимум три с минусом в дневник. А будет ли десант на вновь залитую кумачом родину-мать? – спросят самые прозорливые читатели. Обязательно будет, да еще какой – держитесь за поручни! Вот садисты!

Chaser действительно собран из кондовых, выисканных по сусекам заготовок. Однако выпало зеро – неожиданно сноровистые руки словаков применили компоненты в такой комбинации, показали мусорную свалку в таком ракурсе, что категоричный прогноз оценки признается несостоявшимся. Игра заслуживает как минимум доброй четверки с плюсом. В обстановке просматривается нарочитость – использовать в условиях маленького бюджета обшарпанные, утрированные, пропитанные ностальгией, специально доведенные до такой кондиции декорации – это, безусловно, высший пилотаж. Кажется, Chaser – игра-эксперимент, теория заговора в конъюнктуре фантастической дешевки. С одной стороны, здесь все как в детстве. В процессе просыпаются те же инстинкты, которые гнали вас на премьеру «Терминатора 3» или первого эпизода «Звездных войн».

Камера облетает вокруг орбитальной станции, в левом нижнем углу бегущие буквы складываются во временные и пространственные координаты, и тут выражающая Явную Тревожность музыкальная композиция немного деформируется. Узнаете? Это видак протянул пленку взятой напрокат видеокассеты. Гениальный символ! Потерявший память Джон Чейзер мечется по нутру станции в больничном халате, загнанным сусликом ныряя в каждую вентиляционную шахту, спасаясь от сорящей репликами солдатни, обшивка трещит, сирены сочувственно завывают, а двери отворяются именно с ТЕМ САМЫМ звуком. Свергзившись последней спасательной шлюпкой с орбиты, протагонист обнаруживает себя посреди криминального гетто, гнездовья преступной заразы. Где же еще! С неба градом сыплются останки станции, а Чейзера начинают одолевать сопровождаемые флешбеками спазмы. Так игра понемногу поворачивается к нам другим боком, расписанным в киберпанк-духе. Альтер-эго получает микрочип в затылок, в полутени вырисовываются силуэты людей в длинных плащах, заговор сидит на заговоре, фигурируют проблемы клонирования и копирования личности. Ну и, конечно, остро стоит вопрос позиционирования Чейзера в обществе: о нем шепотом говорят пенсионеры, его вербует стоящая у руля власти Семья, с ним за руку здороваются матерые диссиденты и представители асоциальных ячеек. Может быть, он Джей Си Дентон?

Постановка все же подкачала. Занесенные сугробами таежные военные базы, куда магнитом тянет всех героев компьютерных игр последних лет, вновь украшены атрибутикой победившего тоталитаризма. Разработчики тут явно хватают через край. На дворе 2044 год, а русские все так же галлонами пьют водку, пересыпают речь матюгами (вот вам крест!) и разве что медведей за собой не водят. Словом, со времен последнего визита Кейт Арчер в Сибирь ничего не изменилось. Zastoy!

Впрочем, такой душке, как Чейзер, только за то, что над игрой витает призрак Уильяма Гибсона, можно снисходительно простить даже русских и некоторую несостоятельность графического движка. Обязательно досмотрите до конца! ■



CHASER
Жанр first person shooter
Разработчик Cauldron
Издатель JoWood
Издатель в Украине «Мультитрейд»
Web-сайт www.chasergame.com



ЗА Интересный сюжет; прекрасное звуковое оформление; динамичный игровой процесс

ПРОТИВ Устаревший графический движок

ВЕРДИКТ Пожалуй, один из лучших восточноевропейских FPS со времен Serious Sam

Проект «Разгром»

Алексей Пасак

Только массовые расстрелы спасут Родину.
Ст. о/у Goblin



Любовь слепа. Вы видите эту игру и мгновенно влюбляетесь в нее. Да, да – здесь можно без лишних угрызений совести схватить электрошокер и ринуться рассеивать беспорядочную толпу. Или поднять чешский унитаз и, забыв об общественной морали, кинуть его в пробегающего зеваку. У горящих магазинов лежат топоры из набора «Юный Раскольников». На раскаленном от напалма асфальте вместо раздавленных окурков валяются гранатометы и новенькие M16. Но уже через полчаса эти народные забавы начинают надоедать...

Сказать по правде – я эту игру ждал. К сожалению, прошлогодний релиз на PS2 прошел мимо, посему новость о PC-порте была воспринята на троекратное «ура». Безусловно, нельзя не заметить такое редкое чудо, случайно занесенное на персональные компьютеры с консольной чужины, – симулятор массовых беспорядков.

Ну как еще можно безвредно отплатить так временами ненавистному социуму, который наступает на ноги в троллейбусах, обвешивает на рынках, наваливается на тебя в метро отнюдь не благоухающим телом, а в переполненных маршрутках просит сделать погромче радио «Шансон»? Исключительно путем массового виртуального мордобития, что в полной мере нам предоставляет SoE.

Разработчики решили лукаво не мудрствовать и кровавую массовую истерию оправдать неким подобием сюжета, где есть Освободительное Движение и Хищные Корпорации, против которых мы и боремся. Омрачать и вмешиваться в наше правое дело будут различные уличные банды на любой вкус – от скинхедов до черных braza's из не менее черных гетто. Собственно, тут разговор о сюжете можно и закончить.

Изначально у нас есть всего два режима и два героя. Первый из режимов – Revolution, где новые этапы-уровни открываются после последовательного прохожде-



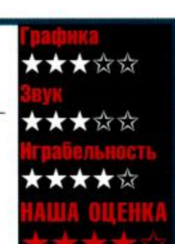
ния отдельных заданий: пойди к тому-то, забери то-то, устрани того-то, охраняй этого. В отличие от великолепной GTA данные «сюжетные связки» даже не анимированы и не озвучены – подошел к ключевому персонажу, путь к которому подсказывает красная стрелка-компас, щелкнул по нему мышкой, появилось текстовое окно, получил задание и по новой... Прямо скажем, в режиме Chaos все гораздо веселее – круши все, что видишь, укладываясь во временной лимит и желательно не трогая случайных прохожих. За творящийся беспредел получаем нужную сумму очков и возможность выбрать другой уровень.

Реализация окружающего хаоса выполнена довольно симпатично – сразу возникает ассоциация с концом первой части «Полицейской академии». Вокруг мечущаяся толпа, кто-то тащит видеомагнитофон, а кто-то телевизор, в беспорядки вклиниваются полиция и криминальные элементы, тут и там гремят взрывы подожженных машин и сигнализации разбитых магазинов. На экране одновременно могут запросто пребывать полсотни бегающего туда-сюда народа.

Система боя – удар рукой, ногой, спецудар и их комбинации – вызывает у бывалых консольщиков слезы ностальгии. А как приятно бить надоедливых стражей закона коленом под дых... Подбор разнообразнейших средств вооружения дает ясно понять, что корни игры из классических консольных beatem'up'ов – топоры, дубинки, биты, огнеметы, гранатометы, пистолеты, автоматы, мечи, катаны, бутылки со смесью Молотова, гранаты... Не нравится – хватаем деревянный стул или разбитый ящик и смело разносим витрину. Рядом ничего нет – даем по голове пробегающему мародеру, отбираем у него ворованные вещи и продолжаем наш освободительный путь, расшибая черепа новеньким кассовым аппаратом или сверкающей туалетной раковиной.

И все было бы хорошо, если бы игра не оказалась несколько однообразной – через полчаса неудержимо тянет зевать. Слабо контролируемое насилие и максимальная вседозволенность быстро приедаются. Но если говорить в целом, не следует относиться к SoE слишком предвзято. Она – как кукла босса в японских компаниях. Пришел, 20 минут помутузил и с чистой душой отправился домой. Через забитый людьми городской транспорт... ■

STATE OF EMERGENCY
Жанр 3D-action/beatem'up
Разработчик VIS Entertainment–Rockstar Games
Издатель Take Two
Web-сайт www.stateofemergency.com

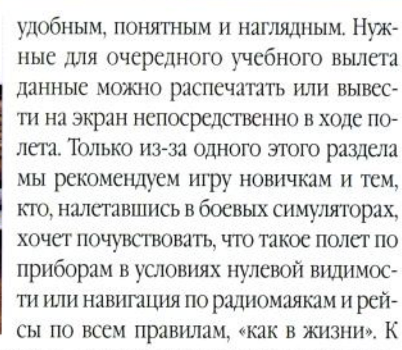


ЗА	Удачная реализация массовых беспорядков
ПРОТИВ	Неинтеллектуальная камера; однообразность геймплея; непродолжительный fun-factor; схематическое графическое исполнение
ВЕРДИКТ	Воспринимать исключительно как 20-минутную психологическую разрядку

Сто лет Икару

Владимир Кочмарский

Представьте себе ситуацию, когда надо что-то сказать, а сказать – нечего. В подобное положение попала Microsoft со своей знаменитой серией Flight Simulator. Вроде бы и время настало для выхода очередной версии игры, да и год выдался особенный – почти 100 лет назад, 17 декабря 1903 г., впервые в мире был совершен полет аппарата тяжелее воздуха, приводимого в движение мотором. Или, другими словами, родилась современная авиация.



В этой ситуации ударить в грязь лицом и «промолчать» известная корпорация не могла. Так и увидел свет Microsoft Flight Simulator 2004. A Century of Flight. Хотя назвать данный продукт новой игрой было бы не совсем честно. Скорее, это некий «юбилейный» вариант старого доброго FS 2002. Судите сами: помимо улучшения стабильности программы, изменения заключаются лишь в добавлении деталей, связанных с юбилеем. Так, в главном меню появились пункты, позволяющие сразу перейти к разделу справки, содержащему исторические опусы на тему авиации, а прочтя очередную статью, можно тут же попробовать себя в роли ее героев. Для этого разработчики включили в набор самолетов все, по их мнению, исторически важные машины, бороздившие пятый океан в прошлом столетии. Ну а к ним прилагаются и соответствующие миссии или, говоря языком FS, «приключения». Вот только представленный набор всего лишь еще раз подтверждает тезис о том, что США – родина слонов.



Хотя развитие авиации было делом не одной нации и многие страны по всей Земле могут похвастаться своими достижениями в этой области, ни одного из них вы в The Century of Flight не встретите. Нет здесь ни «этажерок» Фармана, на которых первые пилоты осваивали небо, ни моноплана Блерио, впервые пересекшего морскую преграду, ни первых гигантских машин Сикорского или пассажирских самолетов Фоккера, совершивших революцию в гражданской авиации. Не увидим мы и первых реактивных гражданских лайнеров, созданных в Англии. По мнению создателей, все достойные внимания события в авиации происходили исключительно на американской земле. Разумеется, США действительно и на самом деле внесли в развитие авиации огромный вклад, однако столь однобокий подход удручает. Остается надеяться на сторонних разработчиков, ведь, как и прежде, игра позволяет подключать дополнительные самолеты и детальные пейзажи.

Что же касается других новшеств, то непосредственно в игру встроили несколько возможностей, доступных ранее в виде внешних программ. Например, перед вылетом в специальном меню можно разместить пассажиров и груз в самолете. Соответственно изменятся взлетная масса и центровка. Значительно улучшилась и немного расширилась встроенная в игру «школа пилотов». Теоретический материал стал более удобным, понятным и наглядным. Нужные для очередного учебного вылета данные можно распечатать или вывести на экран непосредственно в ходе полета. Только из-за одного этого раздела мы рекомендуем игру новичкам и тем, кто, налетавшись в боевых симуляторах, хочет почувствовать, что такое полет по приборам в условиях нулевой видимости или навигация по радиомаякам и рейсы по всем правилам, «как в жизни». К сожалению, доступен этот раздел будет только для людей, хорошо знакомых с английским языком, поскольку локализация Flight Simulator 2004 даже не планируется.



Еще одно не слишком приятное впечатление производит графика игры. Похоже, что художники, создававшие модели, либо работали спустя рукава, либо просто не обладают достаточным умением для выполнения такой задачи. Вирпилы, привыкшие к детальным интерьерам дополнительных самолетов от сторонних разработчиков или картинкам из других симуляторов, будут неприятно поражены убогостью деталировки и низким качеством текстур во всех новых самолетах. Не особенно реалистично выглядят и модели зданий в окружающем мире, да и текстуры земной поверхности могли бы быть получше. И это все при том, что «движок» игры вполне современен и обладает достаточными для создания фотореалистичных картинок возможностями.

Впрочем, старым фанатам игры это совсем не помешает приобрести свежую версию просто потому, что она появилась. Ну а новичкам лучше заняться изучением уроков «летной школы» вместо рассматривания пейзажей за виртуальным окном. Уж поверьте, с вас сойдет не один пот до ее окончания. ■

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2004: A CENTURY OF FLIGHT

Жанр симулятор

Разработчик-издатель Microsoft

Web-сайт www.microsoft.com/games/flightsimulator/



Графика ★★★☆☆

Звук ★★★★☆

Играбельность ★★★★★

НАША ОЦЕНКА ★★★★☆

ЗА Большое число мелких улучшений по сравнению с предыдущей версией

ПРОТИВ Устаревшая графика; не очень детальные модели самолетов; однобокий взгляд на развитие авиации

ВЕРДИКТ Хотя игра не несет в себе ничего принципиально нового, всем фанатам сериала и новичкам рекомендуется



«ARX FATALIS: ПОСЛЕДНИЙ БАСТИОН»/ARX FATALIS

★★★★☆

Локализация ★★★★★

Жанр RPG/adventure

Издатель в Украине «1С. Украина»

Издатель в России «1С»

Локализация Nival Interactive

Arx Fatalis – игра в достаточно редком жанре RPG/adventure – в свое время была очень благосклонно воспринята нами. Необычный сеттинг, интереснейшая магическая система рисования заклинаний, неплохая графика, живой мир, мрачная атмосфера подземелья. Однако разработчики выпустили слишком сырой продукт, просто кишащий багами. Игра впадала в ступор буквально после каждой загрузки уровней. Версия 1.17, локализация которой и представлена нам, стабильней оригинала, хотя тоже порой демонстрирует строптивость. Но реже, значительно реже, так что теперь вы имеете все шансы получить от игры наслаждение.

Тем более что локализация выполнена просто блестяще. Перевод как текстов в книгах, так и реплик персонажей, причем даже фоновых, очень хороший. Озвучка вообще выше всяческих похвал – в Nival сумели сохранить акценты существ разных рас, присущие им интонации и словечки, да и подбор голосов великолепен.

«I.G.I. 2: СКРЫТЫЙ УДАР»/I.G.I. 2: COVER STRIKE

★★★☆☆

Локализация ★★★★☆

Жанр stealth shooter

Издатель в Украине «1С. Украина»

Издатель в России «1С»

Локализация «Логрус»

У I.G.I. 2 были все шансы стать серьезным конкурентом Splinter Cell в поджанре шпионских шутеров, но... не суждено. Несмотря на неплохой, в общем-то, дизайн миссий, возможность решения задачи несколькими методами, умение прятаться и прочие атрибуты stealth action, игра страдает излишней аркадностью. Ну и это мы бы ей простили, если бы не ужасающий AI противников вкупе с жесточайшими ошибками в скриптах и просчете зон обнаружения. Именно они практически убивают игру, даже несмотря на то что некоторые ошибки в версии 1.2 (именно она вышла в локализованном варианте) исправлены.

Собственно, локализация произвела двоякое впечатление. Переведена игра неплохо, но, например, в высоких разрешениях шрифт почти не читается. Но самое противное – в «Логрус» решили оставить фрагменты русской озвучки из оригинальной версии (честно говоря, просто ужасной), которые резко диссонируют с голосами, записанными позже.





STRONGHOLD. CRUSADER

★★★★★

Локализация ★★★★☆

Жанр стратегия реального времени

Издатель в Украине «1С. Украина»

Издатель в России «1С»

Локализация «Логрус»

Вместе с крестоносцами строители замков перебрались из средневековой Британии в аравийские пески. Однако от этого «переезда» новое воплощение старой идеи оригинальной Stronghold нисколько не пострадало, а наоборот – засияло новыми красками и оттенками. Словом, игровая «конфетка» (другие слова и не приходят в голову, когда речь идет о Stronghold) получила еще одну эффектную упаковку.

К сожалению, высшей оценки эта локализация не может быть удостоена по многим причинам. Одна из них проявляется уже на начальном этапе игры – при выборе имени игрока. Казалось бы, русскоязычная версия, но попытка окрестить себя по-русски обречена на провал, поскольку кириллические символы ввести невозможно. Есть претензии и к качеству отображения интерфейса: надписи на некоторых «кнопках» слишком сдвинуты вниз. В принципе, все вышесказанное можно пережить, но многочисленные стилистические погрешности в переводе все-таки нервируют.

«БОЛЬШАЯ ИГРА»/CASINO MOGUL

★★★☆☆

Локализация ★★★★☆

Жанр экономическая стратегия

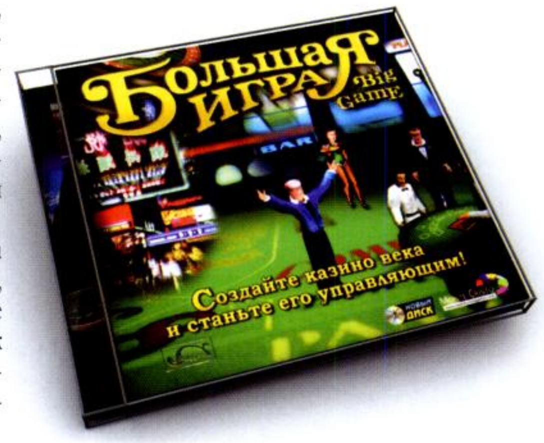
Издатель в Украине «Одиссей»

Издатель в России «Новый диск»

Локализация «Новый диск»

«Большая игра» – очередной Sim Tycoon на тему казино. Все бы ничего, но в последнее время вышла масса продуктов подобного рода, причем сделанных на порядок лучше ее. Конечно, далеко не все они посвящены игорному бизнесу, но, по сути, какая разница, на чем зарабатывать виртуальные деньги. В этом же симуляторе менеджера на удивление неудобное управление, странное, практически бесполезное – иначе и не сказать – 3D и достаточно устаревшая графика. Ну а геймплей... как обычно в играх такого плана, несколько заунывен. Впрочем, всегда найдутся люди, которым возможность зарабатывать электронные тугрики по душе.

Локализация «Большой игры» выполнена аккуратненько, простенько и, к сожалению, без особых изысков – четкий перевод, не более того. Озвучки в игре нет, впрочем, как и в оригинале. Количество лакун (отсутствующего перевода) в тексте мало. Нормально, одним словом.





«ГЕГЕМОНИЯ»/HAEGEMONIA: LEGIONS OF IRON

★★★★★

Локализация ★★★★★

Жанр космическая стратегия

Издатель в Украине «1С. Украина»

Издатель в России «1С»

Локализация Nival Interactive

Замечательная космическая стратегия, победившая O.R.B. в нелегкой схватке за сердца геймеров, в локализованной версии появилась практически одновременно с последней. Сложно было отказать себе в удовольствии пройти игру еще раз, так что представление о качестве перевода у нас сложилось самое полное.

Переведено замечательно. Прекрасно сделано руководство пользователя, отлично подобраны голоса для главных героев, актеры умело изображают эмоции – наконец кто-то удосужился им объяснить, что озвучивают они не детский мультфильм, а самую настоящую космическую драму.

Мелкие недостатки, разумеется, есть. То вылезет английское слово в названии случайно пойманного в прицел астероида, то одно и то же устройство в двух разных местах поочередно называют то пушкой, то турелью. Но, положа руку на сердце, все это удалось заметить только потому, что мы специально «охотились» за такого рода ошибками.

«МАГНАТ АВИАЛИНИЙ»/AIRLINES 2

★★★☆☆

Локализация ★★★★☆

Жанр экономическая стратегия

Издатель в Украине «Мультитрейд»

Издатель в России «Полет Навигатора»

Локализация «Полет Навигатора»

Очередной симулятор Excel для тех, кто считает, что, играя на компьютере, можно приобрести определенные бизнес-навыки. В этот раз мы управляем маленькой авиакомпанией, которую начиная с 1960 года надо привести к процветанию и благоденствию, по возможности опутав сетью маршрутов весь земной шар. Имеются псевдореалистичные характеристики сотен аэропортов по всему миру и сотни опять-таки якобы реалистичных моделей самолетов. Геймплей традиционно нетороплив и заунывен, адреналин отсутствует в принципе. В графическом плане игра – конкурент Master of Orion 3 – таблицы, таблицы, таблицы. Небольшие видеоролики с моделями самолетов и аэропортов только подчеркивают убогость оформления.

Локализация вполне приемлемая, если не брать во внимание многочисленные ошибки в названиях самолетов, которые, похоже, перекочевали в русскую версию из английской. Озвучки в игре нет.





«МАЗАТРАКЕРЫ: ТАЧКА МОЕЙ МАМОЧКИ»/BIG MUTHA TRUCKERS

★★★★☆

Локализация ★★★★★

Жанр симулятор/стратегия

Издатель в Украине «Мультитрейд»

Издатель в России «Акелла»

Локализация «Акелла»

Берем «Дальнобойщиков 2». Упрощаем физику до аркадной, добавляем колоритных персонажей, уменьшаем мир игры, приправляем смачными шутками и пересаживаем полученный гибрид на американскую почву. Вуаля! Получаем «Мазатракеров» – веселый, не напрягающий аркадный симулятор большегрузных грузовиков вкупе с экономической стратегией. Как и в прототипе, есть здесь и полиция, и бандиты (байкеры), и апгрейды грузовика. Есть гонки на деньги и специальные задания. Есть бонусы за аварии в стиле Burnout. Ну и, конечно, рутинная перевозка груза – всякая там купля/продажа. Игра захватывает не на шутку, вот только очень странная порой физика не дает в полной мере насладиться ездой.

Локализация выполнена просто великолепно. Озвучены, причем отлично, все персонажи, заменено огромное количество текстур (!), даже шутки, и те несколько адаптированы.

«МАФИЯ»/MAFIA: CITY OF LOST HEAVEN

★★★★★

Локализация ★★★★★

Жанр гонка с элементами action

Издатель в Украине «1С. Украина»

Издатель в России «1С»

Локализация «1С»

Простой таксист итальянского происхождения Томми Анжело случайно оказывается в ненужном месте в ненужное время – сделав одолжение одним преступникам, он становится мишенью для других. Спасая свою жизнь, Томми начинает успешную карьеру мафиози, хотя его душа отнюдь к этому не лежит.

Невероятно удачный хит, составивший серьезную конкуренцию GTA, только через год официально добрался до наших компьютеров. Стоил ли русский перевод этого ожидания? Прекрасно подобранный состав актеров, озвучивавших игру, все-таки смог передать без искажений оригинальную атмосферу криминальной Америки 30-х годов. Вопросы есть только к исполнителю главной роли – как на наш взгляд, его голосу недостает мужественности прототипа.

Текста в игре мало и переведен он вполне качественно. Не совсем понятно, почему на эту работу ушел целый год, но, как говорит пословица, лучше поздно, чем никогда.





«МЕЧ И КОРОНА»/DISCIPLES: SACRED LANDS

★★★☆☆

Локализация ★★★★☆

Жанр пошаговая стратегия
Издатель в Украине «Одиссей»
Издатель в России «Новый диск»
Локализация snowball.ru

За столь причудливым названием, выбранным, похоже, специально для конспирации, спряталась старая (выпуска 1999 года) добрая Disciples. Как говорится, не прошло и четыре года. По нынешним меркам классика жанра выглядит, конечно же, морально устаревшей, впрочем, она и в момент выхода не поражала стратегов своим внешним видом. Сегодня, когда уже существуют Disciples II и пара отличных дополнений к ней, порекомендовать «Меч и Корону» можно только самым заядлым поклонникам серии, которые в свое время пропустили оригинал. Средняя оценка игры обусловлена не ее качеством (а впрочем, игра действительно хуже, чем получившая звание «Стратегии 2002 года» Disciples II), а прошедшим с момента выпуска английской версии временем.

Локализация выполнена весьма добротно и с душой, марка snowball.ru по-прежнему на высоте. Впрочем, озвучка могла бы быть и экспрессивней.

«О.Р.Б. ОРБИТАЛЬНЫЕ РЕСУРСНЫЕ БАЗЫ»/O.R.B.

★★★★☆

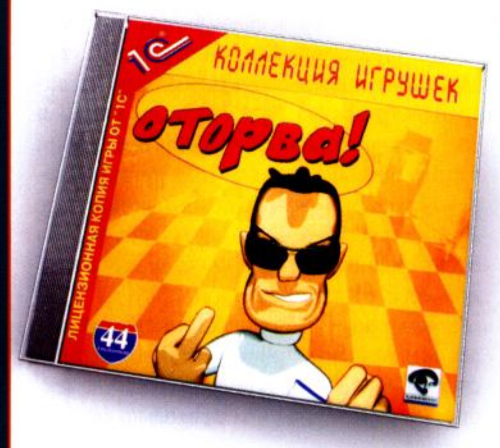
Локализация ★★★★☆

Жанр космическая стратегия
Издатель в Украине «1С. Украина»
Издатель в России «1С»
Локализация «Логрус»

Население двух планет, вращавшихся в противофазе вокруг одной и той же звезды, в один прекрасный момент обнаружило, что они не одиноки во вселенной. Религиозный фанатизм, смешанный с чрезмерной агрессивностью, повлек за собой начало военных действий. Тем временем настоящая угроза не заставила себя долго ждать.

Специфика игры не требовала от локализаторов особых усилий. Наши подопечные и в оригинале отзывались невнятными визгами и скрипами на все указания, так что переводить это аудиопомешательство не понадобилось. Текстов, опять же, не слишком много, потому основное внимание уделяется их качеству с литературной точки зрения. Компания «Логрус» традиционно хорошо справилась с задачей, хотя подбор голосов для чтения заданий все же оставляет желать лучшего.





«ОТОРВА!»/SACKED

★★★☆☆

Локализация ★★★★☆

Жанр аркадная головоломка
Издатель в Украине «1С. Украина»
Издатель в России «1С»
Локализация «1С»

Одно время в прессе муссировались слухи о том, что в больших японских корпорациях существуют комнаты для снятия стресса, в которых можно вдоволь поиздеваться над чучелом шефа или коллег. С появлением «Оторвы!» необходимость в чучелах отпала – вы можете устроить «вендетту» сослуживцам прямо за рабочим компьютером. Ломайте мебель, форматируйте винчестеры, поджигайте все, что горит, засоряйте туалеты, уроните сервер, украсьте с помощью кетчупа ПК шефа, извиняюсь, нагадьте у него в кабинете – и так 21 уровень. Для большего реализма позволяется дать виртуальным работникам офиса настоящие имена. В целом игра напоминает Neighbours from Hell, только юмор здесь, мягко говоря, казарменный, ну а графика со звуком оставляют желать лучшего.

Локализация выполнена с максимальным приближением к оригиналу – хоть и без нецензурщины, но весьма грубо. Чего стоят только данные коллегам по умолчанию имена.

«ПОРТ РОЯЛ»/PORT ROYALE: GOLD, POWER AND PIRATES

★★★★★

Локализация ★★★★☆

Жанр морская стратегия
Издатель в Украине «1С. Украина»
Издатель в России «1С»
Локализация «1С»

Port Royale – это переосмысление идей Sid Mayer's Pirates!, сдобренное собственными торгово-морскими наработками Ascaron – элементами Patrician II. Port Royale предоставляет намного больше свободы в Карибском море, чем пресловутые «Корсары 2», рассмотренные в текущем номере. Игрок сам волен выбирать, какой из типов карьеры ему больше по душе – экономический или военный, и действовать на свое усмотрение.

Локализация версии 1.4.0.1 (английская игра уже достигла номера 1.4.0.3) выполнена неплохо, но особого лоска и шика в ней нет – достаточно ровный, нейтральный перевод, минимум озвучки (впрочем, как и в оригинале), которая к тому же нам не особо понравилась. Неприятно, что при русификации авторы внесли в игру несколько ошибок: не пропечатываются некоторые русские буквы, а при сохранении странным образом урезается имя файла.





«ПРОЕКТ БРОДЯГИ»/PROJECT NOMADS

★★★★★

Локализация ★★★★★

Жанр action/strategy

Издатель в Украине «1С. Украина»

Издатель в России «1С»

Локализация Nival Interactive

После глобальной катастрофы уцелевшие остатки рода людского отнюдь не спрятались в темных подземельях, а наоборот, отправились ввысь – осваивать осколки и обломки того шарика, что раньше назывался матушкой Землей...

Одна из самых неординарных игр прошлого года. Оригинальная взрывоопасная смесь действия, исследования и стратегии. Удивительно красивые летающие острова и их окрестности. Эффектная пиротехника. Артефакты, превращающиеся в строения (и наоборот). И наконец, ни с чем не сравнимая радость свободного полета. Штучный товар для настоящих ценителей.

К локализации трудно предъявить какие-либо претензии. Перевод грамотный и вполне литературный (переданы даже необычные особенности речи некоторых персонажей). Традиционная обойма московских актеров, работающих на дубляже кинофильмов, а теперь и на озвучивании компьютерных игр, с возложенными задачами справилась очень хорошо (разве что иногда «переигрывают»).

«СЕМЬ САМУРАЕВ»/ THRONE OF DARKNESS

★★★★☆

Локализация ★★★★★

Жанр action/RPG

Издатель в России SoftClub

Локализация SoftClub

«Самурайский» Diablo-клон от выходцев из Blizzard, собравшихся в команде Click Entertainment, не снискал лавров «убийцы» своего именитого прародителя (к чему явно стремились его создатели), однако он отличался определенной степенью оригинальности.

Во-первых, это не совсем стандартный сеттинг (феодальная Япония), во-вторых, целая толпа бойцов вместо одинокого «диабловского» героя, в-третьих, даймье, настоящий магический госпиталь, где раненые восстанавливают силы, а убитые воскресают, в-четвертых, постоянно находящиеся на рабочих местах кузнец и жрец.

В остальном же – обычное lite-RPG-рубилово с подбиранием огромного количества выпавших из поверженных монстров полезных и бесполезных предметов и прокачкой персонажей.

Официальную локализацию «Трона Тьмы», переименованного в «Семь самураев» (учтите, что к киношедевру Акиры Куросавы сюжет не имеет никакого отношения), пришлось ждать весьма долго. Но в некоторой степени это пошло на пользу, так как она практически лишена недостатков, что характерно для большинства локализаций от SoftClub.





«СЛОМАННЫЙ МЕЧ. ТЕНЬ ТАМПЛИЕРОВ»/BROKEN SWORD: SHADOW OF TEMPLARS

★★★★★

Локализация ★★★★☆

Жанр адвентюра

Издатель в Украине «Мультитрейд»

Издатель в России «МедиаХауз»

Локализация «МедиаХауз»

«СЛОМАННЫЙ МЕЧ. ДЫМЯЩЕЕСЯ ЗЕРКАЛО» / BROKEN SWORD: SMOKING MIRROR

★★★★★

Локализация ★★★★★

Жанр адвентюра

Издатель в Украине «Мультитрейд»

Издатель в России «МедиаХауз»

Локализация «МедиаХауз»



В преддверии релиза третьей части одного из лучших адвентюрных сериалов всех времен и народов «Сломанный меч», запланированного на конец нынешнего года, компания «МедиаХауз» выпустила локализации первых двух эпизодов «Тень тамплиеров» (1996) и «Дымящееся зеркало» (1997).

Обе игры, в принципе, даже и не нужно представлять многим из наших читателей. Их, без всякого сомнения, можно причислить к лучшим квестам, созданным когда-либо британскими игроделами (компания Revolution Software). Яркие, запоминающиеся характеры главных героев (американец Джордж Стоббарт и француженка Николь), экзотические локации, детективно-археологические сюжеты (привет Индиане Джонсу!), неповторимый юмор, логичные головоломки и удобный интерфейс – есть все, что только пожелаешь.

На мой взгляд, заставить героев «Сломанных мечей» говорить по-русски было бы непростительно, поскольку блистательная оригинальная озвучка – это настоящий шедевр. Поэтому русский перевод (кстати, выполненный на очень высоком литературном уровне) присутствует только в виде отключаемых титров (и, естественно, элементов меню).

Даже некоторые досадные недочеты, доставшиеся в наследство от оригинала (например, «Тень тамплиеров» не желает инсталлироваться ни на какой диск, кроме C:), не могут испортить по-настоящему качественный продукт.

PREMIERE 6.5 ДЛЯ WINDOWS И MACINTOSH

★★★★☆

Серия «Быстрый старт»
Энтони Болант. – М.: ДМК Пресс, 2003. – 568 с., ил.




Книга в первую очередь представляет собой неплохой базовый учебник по нелинейному видеомонтажу – все употребляемые здесь термины получают точные и немногословные определения и пояснения, часто сопровождающиеся схемами, диаграммами, рисунками. Кроме того, поскольку главы расположены в порядке, соответствующем обычной последовательности действий при монтаже видеофильма, приведенный материал легко усваивается, так как информация подается в той очередности, в которой того требует решение практической задачи.

Хотя в книге и нет методического инструментария – контрольных вопросов, итоговых резюме и т. д., – в ней достаточное количество рисунков, правильно и в необходимом объеме подобраны упражнения, поэтому она – хорошее практическое пособие.

Издание не затрагивает художественных аспектов постановки и монтажа видеофильмов, что, по нашему мнению, не является недостатком. Согласно замыслу Энтони Боланта, учебник посвящен непосредственно инструментарию программы Premiere 6.5 и технике видеомонтажа, т. е. поставленная перед автором задача успешно решена. ■

СБОРКА, КОНФИГУРИРОВАНИЕ, НАСТРОЙКА, МОДЕРНИЗАЦИЯ И РАЗГОН ПК. Энциклопедия пользователя

★★★★☆

Ральф Вебер. – К.: ООО «ДиаСофтЮП», 2003. – 704 с., ил.



Это новое издание одноименной предыдущей книги автора, дополненное сведениями об аппаратуре и программных продуктах последних лет. Положительной особенностью пособия является то, что изложение многих важных вопросов здесь несколько глубже, чем у большинства аналогов.

К преимуществам можно также отнести наличие весьма объемной главы, посвященной стандартной и расширенной настройкам BIOS. В ней есть множество советов по приемам работы с BIOS и оптимальные методики настройки параметров компьютера на этом уровне.

Недостатки издания связаны с неопределенностью его методической ориентации (то ли это учебник, то ли справочник, то ли практическое руководство) с вытекающим отсюда не всегда логичным порядком изложения. Например, информация по жестким дискам разобщена и приводится в различных разделах – о шинах, конфигурировании аппаратуры и т. д., из-за чего воспринимается с некоторым напряжением. Зато почти во всех главах приведены вполне актуальные рекомендации по выбору и покупке той или иной модификации устройства. ■

QUARKXPRESS 5. Искусство допечатной подготовки

★★★★☆

Дэвид Блатнер. – СПб.: ООО «ДиаСофтЮП», 2003. – 912 с., ил.






Уже количество страниц в этой книге дает представление о том, насколько она емкая. В ней в той или иной мере отражены все аспекты работы, функции, инструменты QuarkXPress 5 и большинство глав посвящено именно работе с программой. В этом основное достоинство издания. В то же время вопросы из раздела «Допечатная подготовка» рассмотрены как сопутствующие – в небольшом объеме и по ходу изложения материала по QuarkXPress. Так что «искусства» допечатной подготовки здесь оказалось не так уж много, поэтому перед нами все же не учебник по издательскому делу, а, скорее, расширенное практическое руководство по QuarkXPress 5.

Хотя в книге много справочной информации, ее компоновка не всегда удачна. Частенько дают о себе знать недостатки в порядке изложения – многочисленные ссылки на последующие разделы. Основы работы программы четко сформулированы только к третьей главе, однако на первых 30 страницах уже изложен экспресс-курс ее использования. Из-за таких недочетов неискушенному читателю для извлечения пользы от изучения материала (а книга, несомненно, полезна) необходимо быть достаточно терпеливым. ■

ПРОГРАММИРОВАНИЕ В СРЕДЕ DELPHI 7. Самоучитель

★★★★☆

Г. В. Галисеев. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2003. – 288 с., ил.



Главная задача книги, в соответствии с анонсом, – помочь новичкам освоить сложную структуру современных средств программирования и приобрести навыки для дальнейшей работы. Основным объектом рассмотрения являются возможности инструментария Delphi 7, позволяющего создавать приложения для среды Windows.NET и операционной системы Linux.

Быстро и вместе с тем качественно овладеть таким сложным инструментом, как Delphi 7, непросто. Поэтому приходится признать, что материала, предлагаемого в пособии, недостаточно начинающим программистам для понимания сути вопросов.

Но в целом книга полезна благодаря, не в последнюю очередь, продуманному подбору материала. Для читателя, решившего освоить Delphi 7 или познакомиться с ее особенностями, она может представлять большой интерес. Достаточное количество продуманных примеров делает это пособие удачным и в методическом отношении. Для всех глав разработаны контрольные вопросы, ответы на которые приводятся в приложении. Поэтому самоучитель также станет неплохим подспорьем при проведении занятий на курсах начального уровня по изучению программирования. ■



«I'll be back!»
T-800

Прошло уже 19 лет со времени самого первого появления на экране простого как жизнь Терминатора в кожаной куртке, черных очках, с неизменным винчестером в руках. Многое изменилось [illegible] тех пор... Шварценеггер [illegible] юноша, Кэмерон больше [illegible] истории, а кинематограф оброс спецэффектами, все чаще в ущерб результату. Мы с вами перешагнули из второго тысячелетия в третье, стали жить в другой стране и уже не удивляемся фильмам категории А.

Невиданный бюджет сиквела составляет вместе с затратами на рекламу более 200 млн. долл. Молодой режиссер Джонатан Мостоу (активный в юности поклонник «Терминатора») провел достаточно странный кастинг (громкие имена в актерском составе [illegible]ески отсутствуют, если [illegible]мого Арнольда). Роль [illegible] вождя и идейного предводителя сопротивляющегося машинам человечества Джона Коннора уже не за Эдвардом Фёрлонгом (вот до чего доводят пагубные пристрастия), а образ его родительницы Сары Коннор и вовсе убрали из фильма (режиссер аргументировал это тем, что двух сильных персонажей более чем достаточно, иначе действие станет похожим на гоночный мотоцикл о трех колесах). Казалось бы, при таких задатках рассчитывать на успех было сложно.

Однако не стоит забывать и о брэнде. В наше время в кинематографе практически [illegible] найти действа, не сдоб[illegible]ного сценами восточных единоборств, разнообразными [illegible]

потяжелее (ракета, пущенная в женщину-терминатора, пока вне конкуренции).

Проблемный, на первый взгляд, актерский состав оказывается на пове[illegible]ьма неплох. Арнольд для своего [illegible] десятка просто вели[illegible] принимая во [illegible]факт, что во [illegible]льма нам [illegible]й, а то и [illegible]и). Ник [illegible]ся в [illegible]но [illegible]

ч[illegible] вид[illegible] дич[illegible] дамы[illegible] на в фи[illegible] трится н[illegible] ставшее уже [illegible] явление очеред[illegible] тора в исключи[illegible] женном виде – с[illegible] последней, полн[illegible] крывая для это[illegible] районов Беверли[illegible] многим женщина[illegible] но понравилась [illegible] Кстати, ничто [illegible] столь бурных э[illegible]онников цикла, как обсуждение в свое время пред[illegible] кандидатуры [illegible] терминатора [illegible]тью, не пригла[illegible]

творения Голливуда, хороши, но не запредельны. Исключительное уважение вызывают разве что кадры с применением ядерного оружия – действительно страшно, а вот чудеса робототехники и весь меха-дизайн выглядят достаточно блекло.

В чем-то [illegible]остоу вышел фильм-перевертыш. Если насыщенность действия осталась прежней, то мрачность и беспросветность первой и второй части сменились иронией, порой [illegible]ходящей в самоиронию. А неиз[illegible]менный для первых эпизодов хеппи-энд... гм... отсутствует.

Разумеется, будет и четвертая [illegible]сть эпопеи о Терминаторах, [illegible]то уже «совсем другая ис[illegible]. Шварценеггер прощает[illegible] своими почитателями с [illegible] собираясь заниматься [illegible]ской карьерой. Исто[illegible] 90-х закрыта. А вы[illegible]уманного противо[illegible]жду людьми и ма[illegible]го один: прогресс [illegible] нужно быть гото[illegible]роться.

[illegible]положено фильму [illegible]сса, сопровожда[illegible]яющейся осенью [illegible]К. «Терминатор 3: [illegible]шин» (Terminator 3: [illegible]e Machines) выходит [illegible]лавиатур венгерской [illegible] Clever's Games. Издатели обещают, что она [illegible] иметь отношен[illegible] сюжетной линии [illegible] предоставляя [illegible]можность сра[illegible] за людей или роботов [illegible] знакомых [illegible] Джона Коннора [illegible] [illegible]



TERMINATOR 3: RISE OF THE MASHINES («ТЕРМИНАТОР 3: ВОССТАНИЕ МАШИН»)

★★★★★

Компания Warner Bros., 2003
Web-сайт www.terminator3.com
Режиссер Джонатан Мостоу
В ролях Арнольд Шварценеггер (Т–800), Кристанна Локен (Т–Х), Ник Стал (Джон Коннор), Кейт Брюстер (Клэйр Дэнис) и др.



Называть женщин прекрасной половиной человечества нужно как минимум раз в день, но вот слабым полом... Многие ли из знакомых вам мужчин горазды проехаться на мотоцикле по Великой Китайской Стене, дать в нос акуле и тут же прокатиться на ней, прыгнуть с гигантского небоскреба в костюме с крыльями? А вот некоторым [illegible]нам и не такое под силу.

[illegible] фильм по мотивам знаменитой игры о приключениях британской гробокопательницы отличается от первой части в лучшую сторону. Действие стало не таким «рваным», а Анжелина Джоли более спортивной, несколько пожертвовав при этом округлостью форм. Предметом вожделения на этот раз оказалась Шкатулка Пандоры. Убрали ветвь сюжета о конфликте Лары со своим отцом, лордом Крофтом (по слухам, полный разрыв с собственным отцом самой Джоли сыграл в этом не последнюю роль). Стало больше [illegible]ков, равно как и стран, посе[illegible] согласно сценарию [illegible]ия, Китай, Греция и родная Британия – неплохой набор для двухча[illegible]

Пра[illegible]кившихся обсто[illegible]нимали в Греции[illegible]рованной вначале[illegible] в Уэльсе, и лишь [illegible]онг ненадолго о[illegible]-честному». И е[illegible]о моменты с изб[illegible] появлением русск[illegible]подлодки с британс[illegible]нтами, катанием на [illegible]з головой со скалы с [illegible]нной демонс[illegible]цией чу[illegible]чности в с[illegible]ое и им подо[illegible] стать поводом [illegible]рок... [illegible]зве это [illegible]т насто[illegible] читат[illegible]спожи Джо[illegible]

А [illegible]ить фильм так [illegible] «архе[illegible] [illegible]вом фил[illegible] [illegible]евнятную [illegible] [illegible]ные руки [illegible] [illegible]стального можно [illegible] [illegible]ить, фильм явн[illegible] [illegible]ственника. [illegible]ие мо[illegible]

LARA CROFT TOMB RAIDER: THE CRADLE OF LIFE («ЛАРА КРОФТ: КОЛЫБЕЛЬ ЖИЗНИ»)

★★★★☆

Компания Paramount Pictures, 2003
Web-сайт www.tombraidermovie.com
Режиссер Ян Де Бонт
В ролях Анжелина Джоли (Лара Крофт) и др.

THE HULK («ХАЛК»)

★★★★☆

Компания Universal, 2003
Web-сайт www.thehulk.com
Режиссер Энг Ли
В ролях Эрик Бана (Брюс Баннер), Дженнифер Коннелли (Бэтти Росс), Сэм Эллиотт (генерал Росс), Ник Нолт (отец Халка) и др.

Вы лежите на газоне и вас не видно...
Шапокляк

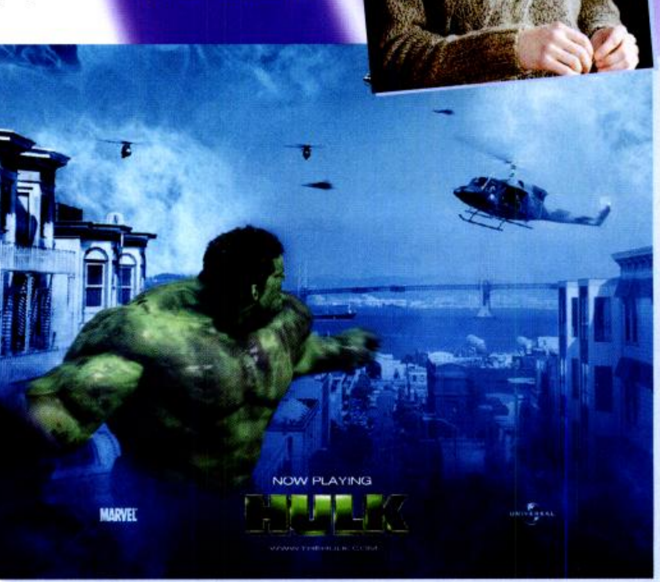
Некоторым режиссерам попросту заказано снимать развлекательное кино. Приходит человек в кинозал смотреть очередную экранизацию комиксов, собирается отдохнуть – а ему сюжет, а ему мысль, а ему игру актеров. «Зачем же?» – воскликнет зритель и будет в какой-то мере прав.

Последняя работа Энга Ли (памятного по «крадущемуся Тигродракону») с зеленым 15-футовым гигантом на первых ролях – удивительно неоднозначный фильм. Снят за 5 месяцев на основе комикса, сравнительно популярного в Штатах лет 30 назад, никаких мегазвезд. Очередной кандидат на «посмотрели-и-забыли» без права на обжалование.

А что вышло? Одних аллюзий на Кинг-Конга, Красавицу и Чудовище, Франкенштейна, Фауста и античные мифы хватит, чтобы заподозрить неладное. Антигерой в главной роли (положительным персонажем Халка можно назвать с трудом) доводит подозрение до легкой неуверенности. Ну а еще немного, и обнаруживается, что режиссер разворачивает перед нами греческую трагедию на фоне рисованных в духе комиксов декораций, не лишая фильма и толики развлекательности. А это уже действительно талант, достойный уважения. И уже наше дело, что из предложенного потребить, а что не заметить.

Аккуратные «комиксовые» приемы подачи изображения радуют глаз. Компьютерные спецэффекты на высоте, они не перегружают ленту, но удерживают зрителя в постоянной заинтересованности. Некоторые особо динамичные сцены (драка огромного зеленого мутанта с троицей столь же «очаровательных» собак, выяснение отношений с собственным родителем) так и просятся к повторному просмотру. И тут же абсолютно шекспировская сцена диалога отца с сыном на театральном помосте в свете прожекторов и полной тишине. Всему есть место.

Фильм удался. Серьезный и пустой одновременно. Фильм о большом зеленом... Человеке. Ну а некоторым режиссерам развлекательных сценариев больше не давать! ■



по[illegible]уй, главное. Синдбад, его не[illegible]данная спутница Марина, слюнявый соратник капитана из [illegible]а бульмастифов Спайк, разн[illegible]ерстная корабельная команда [illegible]. А когда на экран[illegible] богиня Хаоса, отве[illegible]яд практи[illegible]ски невозмо[illegible] – каж[illegible] Эрис – это и во[illegible] самос[illegible]тельный персона[illegible] с Синдбадом напо[illegible] повадки огромной кошки, [illegible]шей мышь и затеявшей [illegible]возню на полу.

Но главное, что выгодно отличает фильм, – отсутстви[illegible] приевшихся ш[illegible]пов, стол[illegible] силь[illegible] (на[illegible]ж[illegible]Планету сокровищ»). [illegible]ут вдруг ни п[illegible]торного позитивного геро[illegible] ни тебе изобилия песен, пре[illegible]ающих действо в мюзикл. [illegible]ая история вверх тор[illegible] а главные герои – [illegible]ди.

[illegible]

[illegible]глядящи[illegible] и трехме[illegible] Вердикт о[illegible] – если хочется сказки, не [illegible]бе в этом отказывать.

P. S. И еще, [illegible] глава [illegible]reamWorks A[illegible]кеффи[illegible]тценбер[illegible] через [illegible]иключения, С[illegible]ает, [illegible] некоторых ве[illegible] из[illegible]бежать. Когда речь идет [illegible]бви или настоящей дружбе, [illegible] можешь бежать, но не сможешь спрятаться. Это то, что всегда остается с тобой, вот, пожалуй, самый главный урок». ■

А ведь хочется порой яркого нарисованного при[illegible]ния, не замутнен[illegible]фскими под[illegible] та[illegible] упрощен[illegible] предела. Так, чтобы [illegible] все – и на корабль, в море. Чтоб вокруг чудища, а рядом [illegible]оманда и умный [illegible]тут пройти мимо ист[illegible]индбаде от DreamWorks (по слухам, это [illegible]няя работа студии с и[illegible]ванием классическо[illegible] ции, ибо после успеха [illegible]но в [illegible]

[illegible]

Сп[illegible]е похождения х[illegible] ри[illegible]чного героя араб[illegible] ск[illegible]к гармоничны – и [illegible]

SINBAD: LEGEND OF THE SEVEN SEAS («СИНДБАД: ЛЕГЕНДА СЕМИ МОРЕЙ»)

★★★★☆

Компания DreamWorks, 2003

Web-сайт wsinbad-themovie.com

Режиссеры Патрик Гилмор, Тим Джонсон

ДОМАШНИЙ ПК

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов

РЕДАКТОРЫ
Сергей Галенкин
Максим Потапов
Александр Птица
Сергей Светличный
Роман Хархалис

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Станислав Гарматюк
Сергей Макаров
Тарас Олейник

ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Диана Балынская
Ольга Кравченко

ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Руслан Стасюк

МАКЕТ И ДИЗАЙН
Роман Зюзюк
Владимир Кочмарский
Евгений Медведев
Тимофей Урсуленко

ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин

МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук

МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ
Вера Терешкович

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Исай
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 8-9 (57), август-сентябрь 2003
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2003 г.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель.

Он также самостоятельно отвечает за достоверность рекламы, за соблюдение авторских прав и других прав третьих лиц, за наличие в рекламной информации необходимых ссылок, предусмотренных законодательством. Передачей материалов рекламодатель подтверждает передачу Издательству прав на их изготовление, тиражирование и распространение.

Редакция не использует в материалах стандартные знаки для обозначения зарегистрированных прав на объекты любого рода собственности. Все указанные в публикациях торговые марки являются собственностью их владельцев.

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции. Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией.

Цветоделение и печать – ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко,3

Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
в Каталоге изданий Украины

Тираж 30000 экз.
Адрес редакции: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:

секретариат	(044) 245 7203
редакция	(044) 243 9233
отдел рекламы	(044) 249 6357
	(044) 245 7124
отдел распространения	(044) 244 8582
Факс:	(044) 245 7203
E-mail:	info@itc.ua
Web-сервер:	www.itc.ua




I HATE ONLINE GAMING!



Олег Данилов

Я ненавижу онлайновые игры! Они не просто съедают ваше время, они проглатывают его даже не пережевывая – часы, сутки, месяцы... Вырывая вас из нормальной жизни, отвлекая от семьи, работы, друзей, просто перечеркивая реальный мир. Это – Матрица.

Год назад, после месяца, убитого на «Бойцовский клуб», – Боже, благослови того идиота, который украл мой пароль, – я пообещал себе, что больше никогда в жизни не поймаюсь на эту удочку. Никогда! Но не тут-то было. Матрица следит за тобой, раскладывая приманку в крепкие капканы. От Матрицы не уйти...

А началось все с невинного желания оценить, перед тем как порекомендовать нашим читателям, то есть выложить на диск, бесплатное дополнение к Return to Castle Wolfienstein – Enemy Territory. Первый опыт мне понравился, несмотря на жесточайший лаг на американских серверах. Я попробовал еще раз, потом еще... Это почти как наркотик – один раз поиграв в Сети, остановиться уже невозможно. Затем появились голландские, финские и польские серверы, пинг на которых был значительно меньше, то есть игра доставляла еще больше удовольствия. После этого стартовал и отечественный сервер. Благодаря ДПК-CD клиентская часть Enemy Territory как вирус расползлась по компьютерам пользователей, привлекая все новых и новых рекрутов. Бойцы начали набирать опыт, а значит, партии стали еще более напряженными и затягивающими...

Через две недели я в первый раз снес к чертям собачьим Enemy Territory со своего компьютера и продержался без online-наркотика целых два дня... Потом инсталлировал обратно. Через неделю опять удалил... И поставил на место через полдня. Спустя три дня я снова повторил попытку слезть с крючка... Тщетно. И ведь это даже не MMOG.

Казалось бы, шесть несчастных небольших уровней, на которых уже известны все закоулки, достаточно банальные сценарии... И тысячи человек во всем мире, ежедневно начинающих свою собственную войну. Полчаса за немцев, час за американцев. Сегодня медиком, завтра инженером... Все дело в том, что в online вы сражаетесь с живыми противниками, каждую минуту меняющими тактику, приспосабливаясь к вашим гениальным финтам, которые на любой хитрый прием мгновенно отвечают еще более хитрым контрприемом. Это вам не тупой AI, который можно назвать хорошим, если он хотя бы не цепляется за стены.



Видели бы вы, как воюет сыгранная команда. Инженеры слаженно возводят пулеметные гнезда и закладывают под обстрелом минные поля; медики самоотверженно, со шприцем наперевес, бросаются к раненым, презирая свистящие вокруг пули; хитроумные шпионы, переодеваясь во вражескую форму, отправляются в тыл к неприятелю или, спрятавшись на пригорке, ведут снайперскую дуэль с такими же умниками из команды противника; наводчики, заняв господствующую высоту, вызывают артиллерийские удары по подозрительным точкам или подносят на передовую патроны; минометчики бьют по пристрелянным точкам; пулеметчики окапываются на важных направлениях... Это симфония боя, настоящая музыка. А если и противник не менее сыгран, партия превращается в настоящую войну – 10 на 10, 12 на 12, 16 на 16. Разве можно покинуть такое поле боя. Да никогда!

Именно поэтому я ненавижу онлайновые игры. Возможно, эта статья меня излечит, как хороший психиатр: описать – значит вылечить. И сегодня я опять удалю Enemy Territory и, может быть, сломаю ДПК-CD, на котором записана игра...

Если вдруг моя рука не поднимется на святое... Заходите на Hetman of VBIOS – 212.1.71.115:27960, или из консоли – connect et.vbios.com, я, скорее всего, буду там. Мой ник – Danko... ■





Лучший российский игровой дизайн от лучшего российского разработчика 2003 года!

ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА ЕЩЕ НИКОГДА НЕ БЫЛА ТАК БЛИЗКА К РЕАЛЬНОСТИ!

ОПЕРАЦИЯ S². Silent Storm

1943 год. Пока весь мир охвачен войной, новая сила стремится к власти.

Только настоящим профессионалам под силу предотвратить катастрофу, масштабы которой еще не может оценить ни одна из воюющих сторон.

Возглавьте команду элитных бойцов, вступайте в войну без правил и ограничений!

Ваш отряд — лучшие бойцы из 40 диверсантов тридцати национальностей

Ваш арсенал — более 75 видов оружия: от метательных ножей до станковых пулеметов и экспериментальных образцов

Ваш путь к победе — тотальное разрушение зданий и объектов, засады и стремительные атаки коварные удары в спину, бесшумное устранение часовых и многое другое!









games.1c.ru www.nival.com

Выход: 3 квартал 2003 года



